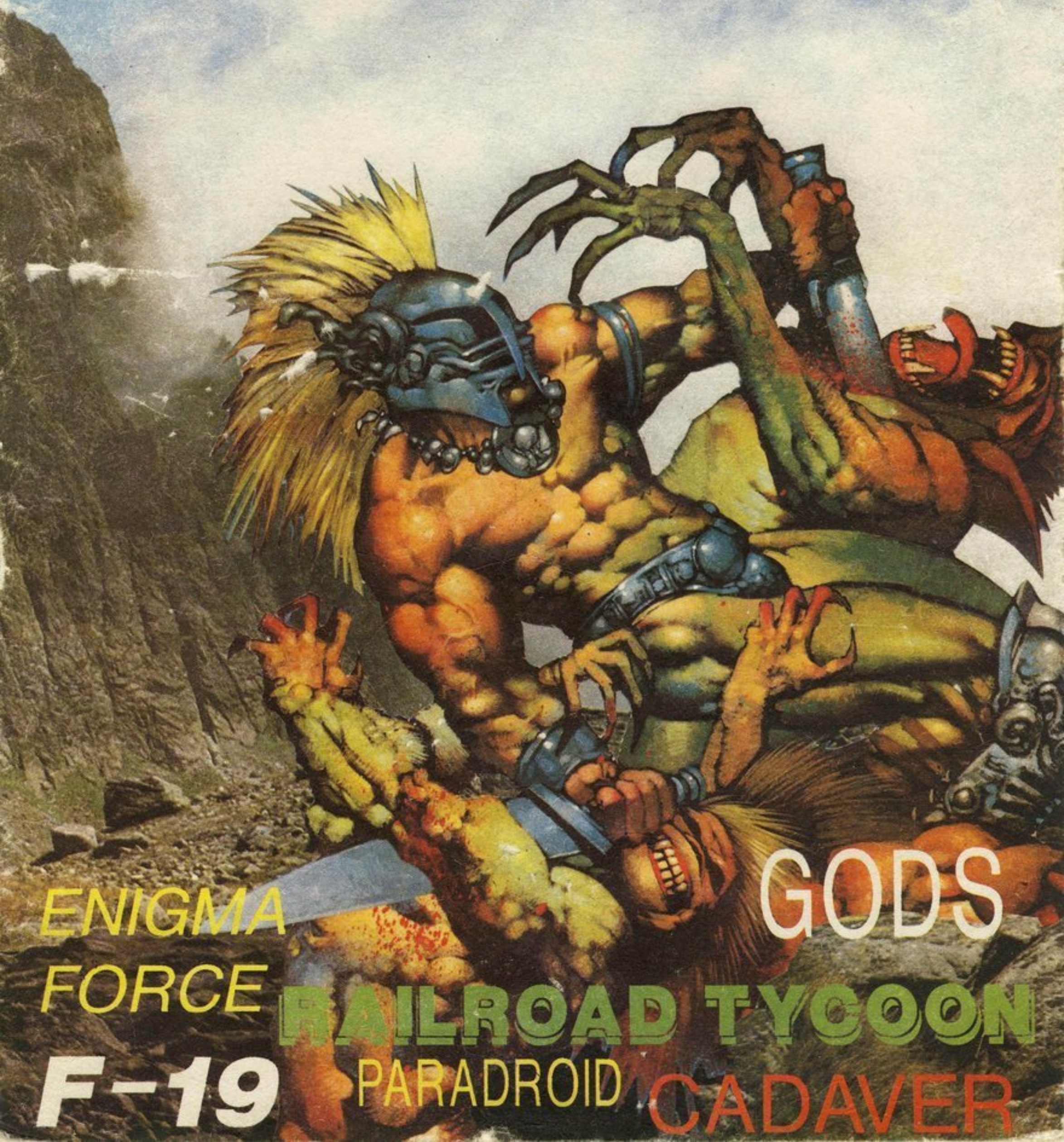


POČÍTAČOVÉ
HRY

EXCALIBUR

* číslo 8
* ročník 1991
* LEVEL 12
14,- Kčs

AMIGA * ST * PC COMPATIBLE * ATARI * COMMODORE 64 * ZX - SPECTRUM * DIDAKTIK * A DALŠÍ



ENIGMA
FORCE

F-19

RAILROAD TYCOON

PARADROID

CADAVER

GODS

LEVEL 12

EXCALIBUR * 8

16 Ne
Ano 8

8

16 Ne
Ano 8

Thunder Cats	mapka	2
Gods	tip na hru roku	4
Mega-lo-Mania		5
Flightsimulator II		5
Battle Command		5
F-15		6
Heroquest		6
Warlords		7
Battle Command	popis misi	8
Paradroid		9
Railroad Tycoon	návod	10
F-19	ovládání	11
Leisure Suit Larry II	návod s mapkami	12
Strike Force Harrier	ovládání	13
S		14
Žebříčky nejlepších her		15

Soko-Ban level 14	(hlavolam)	16
Rejstřík 1.ročníku Excaliburu		18
Powermonger	další návody	19
Dizzy II	návod a mapky	20
Enigma Force	pokyny a mapka	21
Cadaver level 2 a 3	návod a mapy	22
Pokermania	ZX Spectrum	24
	Atari 800 XE	25
	Sharp	26
Sharp a hry		25
Elvira supertip na nesmrtelnost		26
Belegost	návod	27
Indiana Jones II	návod	27
i-servis (inzertní služba čtenářům)		28
Cruise for a Corpse	kompletní řešení	31
Cruise for a Corpse	mapky	32

Vážení čtenáři,

fanové počítačových her!

Setkáváme se v letošním ročníku naposledy. Protože jste se probojovali až do level číslo 12, náleží Vám prémie. Tou je nižší cena čísla. K uspořeným čtyřem korunám si přidejte desetník a vyměňte si ten obnos za 18 dvacetníků a jeden padesátník. Drobné použijte při řešení hlavolamu na prostřední straně. Po vylustění můžete koupit známky a napsat nám, jak se Vám ročník líbil (co víc a co méně). Můžete nám také poslat inzerát do i-servisu a poslat tip na hru roku do naší pravidelné ankety, ve které čeká na jednoho z Vás joystick. Svými příspěvky nám ovšem uděláte radost největší. My se o ni pak podělíme s ostatními čtenáři, tak jako se dělíme o tip na Elvirovskou nesmrtelnost na straně 26.

Věříme, že nám zachováte svoji přízeň i v dalším ročníku. My se na oplátku budeme snažit obsah časopisu i jeho formu dále zlepšovat. Více se o tom dozvíte v level 1 už ročníku 1992. Těm šťastlivcům, kteří se v závěru roku stanou novými majiteli počítače, přejeme hodně zábavy a připomínáme naše heslo:

K novému počítači se nejlíp hodí starý Excalibur!

Redakce

Vánoční zlevnění

připravila i firma ZSWARE

Rozšíření paměti pro Amigu 500

512KB 1590,- Kčs a 2MB 4590,- Kčs

volejte telefon (02) 855 10 18

Náš malý dárek
k Mikuláši
levnější
Excalibur !

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MK ČR 5204, MČ 47129

EXCALIBUR

VYDAVATEL

Popular Computer Publishing
Martin Ludvík

ŠÉFREDAKTOR REDAKCE

Lukáš Ladra - LLG
Andrej Anastasov -
ANDREW
Jakub Červinka ČERV
Jan Zatloukal
Tomáš Adamec TAD

LAYOUT OBÁLKA REDAKCE

Josef Ladra Joris
Joris
PCP Excalibur
P. O. Box 414
111 21 Praha 1

PŘEDPLATNÉ

SMS U Pergamentky 8
170 00 Praha 7

ROZŠÍŘUJE

PNS
a soukromé distribuční firmy
★

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím
pošt Praha č.j. 703/91 - NP ze dne 22.5.1991

GODS

into the wonderful



Novinka s málo nápadným názvem *Gods* se objevila zničeho nic, bez veliké reklamy a s minimálním zájmem autorů tzv. "preview" rubrik herních magazinů. Ale už první recenze způsobily, že kolem *GODS* se zvedla velká vlna zájmu a během dvou měsíců se tato hra dostala do čela všech nových arkádových žebříčků.

Firma Bitmap Brothers má v počítačovém světě velmi dobrý zvuk. Některé její produkty jsou ozdobou softwarových sbírek mnoha fanoušků počítačové zábavy. Můžeme jmenovat např. *Xenon 2*, který dodnes nebyl ve své kategorii překonán, nebo superhit minulého roku, akční adventure *Cadaver*. Nejnovější dílko má krátký název *Gods*.

Prastará legenda říká, že smrtelník, který objeví a projde ztracené Město Legend, stane před tváří Bohů a má právo stát se jedním z nich. Avšak pouze jednou za tisíc let se narodí takový muž, který by to dokázal. Ne nadarmo nese ve starých zkazkách toto mystické město jméno Město Strachu. Aby opovážlivec dosáhl úspěchu, musí se utkat se čtyřmi ukrutnými strážci Citadely. K nim vede cesta plná ďábelských pastí a odporných nestvůr. Pro odvážná srdce však není žádná cesta dost obtížná, pokud na jejím konci čeká dávný sen lidstva - nesmrtelnost...

Hráč má za úkol provést hrdinu čtyřmi levely, na konci každého je třeba porazit mimořádnou potvora - strážce Citadely. Každý level je rozdělen na několik "světů", můžete je opustit až po nalezení speciálního klíče. Možná si teď říkáte - nic moc. Jenomže pozor, hra se nezvrhla v řadovou arkádu, nýbrž přináší nečekané myšlenkové a kombinační bohatství. V každém světě narazíte na celou kupu logických problémů, hádanek a chytáků. K dalšímu postupu není nutné je všechny vyřešit, ale jejich úspěšným zdoláním získáte mnohé výhody. Každý svět je takto možné projít několika různými způsoby. Město je přímo poseto spoustou



tu více, tu méně užitečných předmětů, které můžete sbírat a používat. Další předměty získáte tehdy, narazíte-li na obchodníka. Pro hrdiny má plno zboží, na něž bude i ten nejostřílenější player nadšeně valit udivené oči.

Pro mne bylo největším překvapením, jak hra důkladně a poctivě "pracuje". Každá potvora z té ohromné spousty má přesně stanovené své "zásahové body" (podobně jako u her tzv. v hlavní roli), jejichž hodnoty se pohybují od 10 bodů pro ty nejslabší z nejslabších až k 250 bodům, které dělají ze čtyř superstrážců Citadely na první pohled neporazitelné

protivníky. Podobně je tomu i u zbraní - každá z nich má své hodnocení nebezpečnosti (od 1 do 25 bodů za zásah). Kromě toho brzy zjistíte, že některé zbraně mají své specifické vlastnosti, kterými dokáží jak potešit, tak zarmoutit. A ještě jedna příjemná věc, kterou ocení všichni, kdo nemají mnoho času či nejsou s joystickem právě jedna ruka. Do hry je zabudován systém klíčových hesel - "passwordů", který po neúspěchu umožní nevracet se stále až k úplnému začátku.

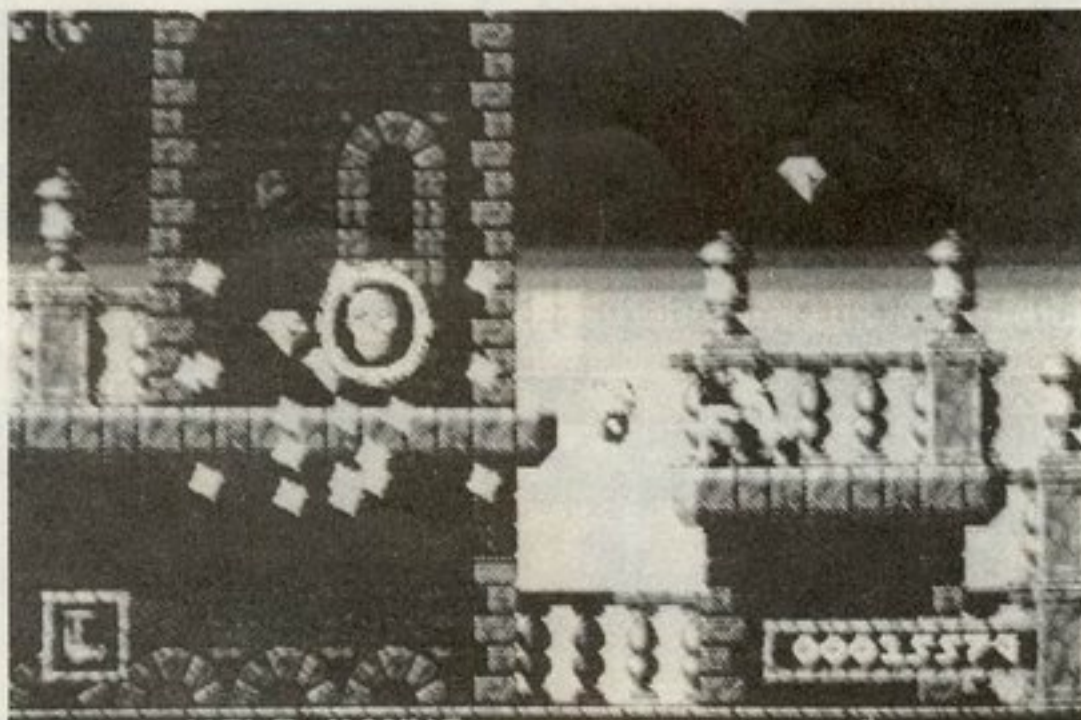
Myšlenkový základ hry je tedy výborný, avšak bez patřičného zpracování by asi

nakonec zůstal nepovšimnut. Nestalo se tak. Od prvního okamžiku je vám jasné, že Bitmap Brothers se svoji hrou skutečně zaměřili přímo mezi počítačová božstva. Divácky patří *Gods* k tomu nejlepšímu, co jsem kdy na domácích počítačích viděl.

Hra je zpracována v grafice toho typu, kde je i přes velké množství detailů zachována nezvyklá přehlednost a obrazovka si vždy jako celek uchovává svůj přesný výtvarný výraz. Dalším příjemným překvapením jsou zvukové efekty - každý pohyb hrdiny, nepřítele, či třeba předmětu, je doprovázen zvukem, který svou kvalitou plně odpovídá úrovni grafického zpracování (to vás však tolik nepřekvapí, jestliže si poslechnete nejprve úvodní skladbu).

Závěrem je třeba konstatovat, že pokud by všechny softwarové firmy měly v záloze alespoň polovinu nápaditosti a odpovědnosti autorů *Gods*, stálo by to za otevření více než jen jednoho šampusu. Už proto bych vám radil, abyste neváhali vkročit do bran Města Legend a vepsat do jeho letitých zdí, zbrocených počítačovou krví, další příběh.

TAD



GODS

Image Works /
Bitmap Brothers '91
Arkáda

Excalibur 8 92%

grafika

1 1

hudba

nápad

2 1

zábava

MEGA-LO-MANIA

MONITOR



Žádný znalec počítačové zábavy asi nezůstane lhostejný, když se doslechne o strategické hře, spojující rysy Populous a Powermonger. Přesně takovou hrou je Mega-lo-mania od Sensible Software.

Mega-lo-mania sice není tak složitou hrou jako Powermonger, nabízí však spoustu věcí, které mi v Powermonger vyloženě chyběly, a přitom má podstatně jednodušší ovládání, také grafika je přehlednější.

Vášim úkolem je dobýt 28 ostrovů. Hra je dále rozdělena na 10 epoch, každá epocha je tedy zastoupena třemi ostrovy. Mega-lo-mania je hrou minerálů, technologie a lidí.

Čím totiž více kvalitnějších minerálů vytěžíte, tím více kvalitnějších zbraní můžete vyrábět. Ty pak budou vašimi lidmi použity v bojích. Bandu primitivů s klacky lehce vyřídí frajer pořádným kanónem, ale ani celá armáda takových borců pravděpodobně neuspěje proti atomové bombě. Občas se na druhé straně stává, že než si inteligenti stačí vynalézt různé bojové serepetičky, přepadne je pár stovek barbarů a utluče je čepicemi. (Vlastně kameny a klacky).

Každý ostrov je rozdělen na několik sektorů. Sektor může být ovládnut pouze jedním vojevůdcem. V jednom takovém sektoru stojí i váš hrad a jak vám narůstá technologický level, objeví se důl, laboratoř, továrna... Každá z těchto budov se samozřejmě dále vyvíjí a modifikuje tak, jak se zvyšuje úroveň vaší populace. Vaše jediné omezení přitom představují doly, které (jak, bohužel, víme i z nepočítačového, skutečného světa) nejsou bezedné. Také nenajdete v každém dole ty správné suroviny. Proto je důležité ovládat co nejvíce takových sektorů, odkud bude do vašich

dílen proudit dostatek kvalitních materiálů. Dále je velice důležité správně rozdělit práci mezi své podřízené lidi - část z nich musí vynalézat, druhá část dolovat a někdo se také musí starat o obranu území, popřípadě vést dalších výboje a získávat nové sektory. Proti vám mohou stát až čtyři vojevůdci (s některými můžete případně navázat alianci).

SCARLET, krásná mladá lady, vede Červené.

CAESAR, nebezpečný, zrádný, velitel Zelených.

OBERON, nevypočitatelný lhář, agresivní, vede Žluté.

MADCAP, nevybojný, ale zdatný strateg, je králem Modrých.

Pokud jste si oblíbili populousovský svět strategie, Mega-lo-mania vás musí nadchnout tak, jako nadchla mě. A pokud fandíte dalšímu rozrůstání populousové rodinky, máte se na co těšit. Mám na mysli dvě horké novinky - Ultimate Utopia od Gremlinů a samozřejmě především Populous 2 od Bullfrog. Počítačovi strategové jsou již jistě celi netrpělivi. Ale to já taky.

TAD

Flightsimulator II

Sublogic '88
Simulátor

Kdo už má po krk všech letadel, kde se to hemží vzdušnými souboji a otřásá dopadem bomb, ten si může dát "pohov" v jednom mírovém simulátoru. Na šestnáctibitové verzi máme možnost prohnět jednomotorovou Cessnu 182 nebo Gates Learjet 25 se dvěma proudovými motory. Osmibitová verze má nejen jiná letadla (Piper 181 a Cherokee Archer), ale i strašně pomalou grafiku.

Na reklamním letáčku je napsáno: S našim programem se naučíte doopravdy létat! A skutečně, v kabině letadla najdeme úplně všechno - měření rychlosti, umělý horizont i kompas, vysílačku, ukazatel výšky a otáček a spousty dalších ručiček a ciferníků. Co si více přát?

llg

Excalibur 8 65%

Battle Command

Realtime Software '90
Simulátor

Firmě Realtime Software to trvalo téměř dva roky, než přišla s volným pokračováním hry Carrier Command (Ex-6). Tentokrát se děj odehrává na moři, ale na nejménovaném kontinentu. Jste přímo vrženi do krutých bojů mezi Severními a Jižními. Válečné štěstí se pomalu, ale jistě klone na stranu Severanů. Napomohlo tomu zejména vynalezení supertanku, který dostal název Mauler.

Carrier si u hráčů získal oblibu zejména v ohromném výběru zbraní a v propracované strategii. Kdo očekává pokračování alespoň tak dobré, jako byl Carrier, bude zklamán. Na Mauler jde "navěsit" (z šestnácti možných) pouze čtyři druhy zbraní. Strategie se smrskla v pouhé plnění bojových úkolů. Přesto má hra jisté klady, jinak by se asi nedostala do našeho žebříčku nejlepších her (Ex4).

llg

Excalibur 8 72%



MEGA-LO-MANIA
Sensible Software '91
Strategie

Excalibur 8 90%

grafika	1	4	hudba
nápad	1	1	zábava

Strike Eagle II

Není to tak dávno co počítačovi piloti proháněli po monitorech neviditelného dravce F-19 a firma Microprose už je tu s novým leteckým dílkem. Přeprogramování simulátoru známého bojového letounu F-15 bylo připravováno dlouho a výsledkem je program, který se sice složitosti nemůže rovnat nejznámějším simulátorům, avšak je dostatečně kvalitní, abychom jej mohli řadit mezi ty nejlepší.

V systému, ve kterém byla hra zpracována, neomylně poznáváte styl F-19 Stealth Fighter. F-15 je sice proti F-19 znatelně jednodušší, na druhé straně je přehlednější a především rychlejší. Program jako by se držel filosofie stáříčského Interceptora: Méně funkcí a přístrojů nahradit větším počtem z akce a ze hry.

F-15 nabízí čtyři způsoby ovládání včetně analogového joysticku. Můžete volit ze čtyř úrovní obtížnosti a ze šesti oblastí boje (Libye, Perský záliv, Vietnam, Střední východ, Sibiř (?) a Střední Evropa).

V každé z těchto oblastí na vás čeká celá řada atraktivních misí, během nichž ničíte nejrůznější pozemní i vzdušné cíle. Z programu F-19 byl přebrán výborný elektronický třístupňový systém přesné navigace pomocí "waypointů"

(primární cíl, sekundární cíl a letiště), převzat byl i způsob monitorování cílů a zobrazení radaru/mapy. K přesné navigaci slouží směrová šipka na stupnici kompasu v horní části HUDu. Po dokončení akce máte vždy možnost rekapitulace celé mise (jako v F-19).

Stroj je vyzbrojen kanónem, dvěma typy raket vzduch-vzduch a raketami vzduch-země typu Maverick. A jelikož pro vás autoři připravili celé svazy nepřátelských letadel a množství základen, dštících raketový oheň všeho druhu, opravdu se nebudete nudit. V takovém pekle mohou přežít jen nejlepší. Ale buďte jisti, že dokud sedíte ve svém Orlovi, máte proti svým protivníkům docela dobré šance.

TAD



F-15 Strike Eagle II
Microprose '91
Simulátor

Excalibur 8 80%	
grafika 1	hudba 2
nápad 2	zábava 2



Na jednom z pravidelných pátečních dýchánek jsme se s Červem pokusili rozehrát HEROQUEST. Po jedné noci hry lze naše dojmy takto shrnout:

HEROQUEST



Nosná myšlenka - spojení podstaty typické hry "v hlavní roli" se zpracováním ve stylu arkády je výborná. Hráč tu ovládá čtveřici hrdinů, ale nemusí nutně volit všechny čtyři. Větší počet bojovníků však násobí šance na úspěch. Hra je velmi vhodná pro více účastníků. V Heroquest pátráte v místnostech po skrytých penězích, lektvarech a tajných dveřích. Vyhýbáte se podlým pastím a vybavujete se kvalitnějšími zbraněmi k boji s krutými protivníky, patřícími do světa fantasy literatury. To vše probíhá v rámci 14ti nápaditých misí s dobrou vzájemnou návazností. Stav jednotlivců ve skupině můžete uschovávat na disk, na budoucnost je pamatováno vstupem pro data-disketu s dalšími misemi. Až sem tedy vypadá všechno výborně, jenomže...

Skvělé nápady, avšak strašné provedení, plné chyb a nedostatků. Nejlip, uvedu-li příklady. Členové skupiny si nemohou mezi sebou vyměňovat předměty! Důsledky jsou katastrofální. V bojích přijdete ke zranění jedna dvě (průběh střetnutí je tu čistě náhodný) a je-li bojovník vážně pošramocen, pak pokud nenajde včas lahvičku s lékem, může se rozloučit s uschováním pozice na disketu. Další neštěstí následují. Jakmile si pořídíte zbraň, už se ji nikdy nezbavíte - chybi možnost pokládání a prodeje předmětů. Dále je zajímavé, že z odehrané mise jsou do nové převáděny všechny charakteristiky osoby, její zbraně a nesené věci, jenom lektvary se ztrácejí neznámo kam (nejspíš programovací chyba).

A ještě jedna výhrada ke zpracování. Heroquest časem způsobí, že začnete propadat

depresi, zmalátníte, všechny herní úkony vykonáváte automaticky, zkrátka zblbnete. Podle všeho má na tom vinu hrozná paleta barev ve které je hra zpracována (a kterou mihal zřejmě nějaký psychopat) a hudba, možná ne tak špatná, rozhodně však nesnesitelně monotónní. Je možné, že se to stalo schválně, s přihlédnutím ke chmurné atmosféře, která legendu hry obestírá. Jsem ale přesvědčen, že určitá dávka optimismu by rozhodně prodejnost hry nesnižila, ba právě naopak.

Podobných výhrad by bylo možné dát dohromady víc, nemá to ale smysl. Na druhou stranu přiznáváme, že přes všechny výše uvedené nedostatky jsme u HEROQUESTu vydrželi poměrně dost dlouho. Je to zřejmě důkazem toho, že má-li hra dobrý nápad, který přináší určité osobité kouzlo, pak se ani sebevětšímu množství logických a programátorských chyb nepodaří toto kouzlo zcela zničit (je to jasné vítězství pocitů nad rozumem).

Rozhodně jsem dalek toho, abych vám HEROQUEST doporučil. A připravovaný datadisk s dalšími misemi je třeba přivítat nejspíš jako zločin proti lidskosti.

TAD



Heroquest
Gremlin '91
Strategie

Excalibur 8 48%	
grafika 3	hudba 4
nápad 2	zábava 2

WARLORDS

Krásná byla země Illuria v dobách míru. V pokoji zde žili vedle sebe obyvatelé osmi říši a vztahy mezi Pány jednotlivých království byly přátelské – nakonec spojili své říše a vytvořili Ligu osmi Pánů.

V těch zlatých dobách dosáhla řemesla a umění v Illurii úrovně dnes nepředstavitelné a vědění učených bylo veliké. Nejmodřejší z moudrých pak vyrobili několik talismanů dokonale krásy a obrovské moci. V nich zvětšili veškeré své umění a ukryli svou sílu. Magické předměty se pak staly chloubou Pánů i celých národů říše.

Čas je však neúprosný. Mocní králové umírali a na trůny usedali jejich dědicové. I oni udržovali styky mezi svými zeměmi, ale jednotlivé národy se navzájem pomalu začaly odcizovat a tím zanikalo i umění a vědění, získané v dobách Velké Ligy. Po několika staletích byla kultura a moudrost Staré Říše pouhou pověstí a jednotlivá illurská království již byla v izolaci. Mezi Pány již nepanovala shoda – místo ní nastoupila závist. Přitahovaly je Talismany – symboly moci, utajující nezměrnou sílu, kterou Páni nechápali, avšak po které toužili. Nastal čas intrik a mnoha nešlechetných činů. Za dlouhou dobu všeobecného zmatku a úpadku pak byla postupně ztracena většina Talismanů a poprvé se mezi Pány projevila dlouho ukryvaná nenávist. Otevřené nepřátelství a hrozící boj byly již pouze otázkou času.

Takový je podklad hry Warlords od takřka neznámé australské firmy SSG (Strategic Studies Group). Přináší výborný nápad spojit klasickou strategickou válečnou hru s románem fantasy, což hře zaručuje zcela jedinečnou atmosféru (podobně jako War In Middle Earth), o které jsme psali minule.

Vaším úkolem je vtělit se do jednoho z Pánů a získat pro sebe celou Illurii a s ní co možná nejvíce ztracených Talismanů. Hlavní náplní hry je klasická strategie – budování armád, jejich spojování a přeskupování.

Armády tvoříte ve městech, která představují hlavní cíle vašeho úsilí (je jich rovných 80). K dispozici máte širokou škálu druhů vojsk (od různých typů pěchoty až po klasickou jízdu), ale i fantaskní jezdce na vlci či na okřídlených koních, nebo také draky, čaroděje a různé nadpřirozené obludky). Jeden druh vojska přitom nemusí mít všude stejné charakteristiky – podle místa (města) svého sestavení může stejný typ jednotky disponovat různou silou, rychlostí či pořizovací cenou. Peníze jsou totiž hybnou silou každé klasické strategické hry. A rozdily? Ty byly vždycky. (...ten plzeňský regiment!)



*Kronika rodu Baneovců:
Válka osmi Pánů
(úryvek první):*

A toho rána na hraničních horách Argundoru vzplanul oheň války. Před nedávnem ještě neutrální jižní města (dobyta Lordem Banem před necelým měsícem) byla nečekaně napadena sverepými oddíly Pánů Koni. Lord okamžitě vzburcoval všechny hraniční pevnosti a první nápor útočníků byl přes nečekanost útoku zastaven. Jižní průsmyky nyní brání těžká pěchota z Argundoru společně s Malikorskou jízdou. Velení nad obrannými svazy má kapitán Herumor. Podle zvědě se z jihu dále blíží houfy barbarských skřetů z Koru. Zdá se že válka zachvátila celou Illurii...

Během válčení však musíte myslet také na ztracené Talismany. K hledání můžete čas od času najmout nějakého toho hrdinu (kapitána) a vyslat jej zkoumat různé tajuplné kouty Illurie. Je zde mnoho chrámů a zřícenin, ve kterých mohou být Talismany ukryty. Můžete si také zajít do některé starobylé knihovny a listovat v letitých záznamech, nebo navštívit mudrce, který velice dobře ví o všech Talismanech a má spousty dalších znalostí.

*Kronika rodu Baneovců:
Válka osmi Pánů
(úryvek druhý):*

...Dnes je veliký den. Dobytim strategicky umístěného Menelothu přešel Lord Bane do ofenzivy. Všechny mosty z Východního Lauredoru do Argundoru jsou nyní pod jeho kontrolou a mimoto Lord obsadil všechny blízké přístavy. Je to pro nás dvojnásob slavný

den, neboť dnes obdržel Pán Bane druhý ze čtrnácti Talismanů. Po Ohnivém meči je to Koruna Lorieu. Přinesl ji dnes ze zřícenin Mirk's Decay kapitán Targot, když podstoupil boj s démonem, který ruinu obýval. Targotův oddíl je silně prořídlý a kapitán byl poslán do Ungoru, aby si v klidu léčil svá zranění...

Jako každá hra má i WARLORDS své klady i zápory. Mezi výhody bych zařadil způsob volby obtížnosti a možnost hry několika hráčů-Lordů proti počítačovému týmu Pánů. Dalším kladem je poměrně dobře zpracované ovládání hrdinů a armád (s volbou LOC pro samostatné pohyby jednotek), umožňující i začátečníkovi plně pochopit pravidla hry během první hodiny. Hra je provedena v neobyčejně přehledné grafice a všechny akce jsou podloženy kvalitními zvukovými efekty. Za nejpodstatnější však považuji atmosféru hry a její přitažlivost – WARLORDS patří mezi ty nemnohé hry, od kterých odcházíte spát až při zpěvu prvních raních ptáčat.

Největší slabinou WARLORDS je prezentace. Po tolika hodinách námahy by si hráč zasloužil alespoň pořádný závěr. Toho se ale nedočkáte. Další nevýhodu odhalíte již při začátku WARLORDS přímo vybízi ke hrani přes modem. Touto volbou se však může pochlubit pouze verze pro PC, ostatní mají smůlu.

WARLORDS určitě patří mezi nejlepší klasické strategické hry, se kterými se nyní můžete setkat. Máte-li tedy tu správnou dobovačnou náladu (a hodně moc času), neváhejte. Proveďte volbu obtížnosti a LET THE WAR BEGIN!

Ať začne boj!

*Kronika rodu Baneovců:
Válka osmi Pánů
(úryvek třetí)*

...Není to tak dávno, co byla dobytá nejjižnější městečka Huinedoru, čímž Lord Bane dokončil vyhlazení rodiny skřetů z Koru. Celý pravý břeh Velké řeky je nyní v Lordových rukou. Na levém břehu řeky se Bane po vyhubení Šedavých trpaslíků a Pánů Koni stal vládcem téměř celého Lauredoru. Jen v lesích západního Lauredoru se ještě ve dvou pevnostech ukrývají zbytky Selentiánů. A dnešek je dnem Velikého vítězství. Když totiž první jezdecké svazy Lorda Bana vpadly přes horské průsmyky do Suladoru, vládci zbylých království kapitulovali, aby zachránili alespoň holé životy. Válka je skončena a Lord Bane se stal Warlordem, pánem celé ohromné Illurie...

TAD

Battle Command

POPIS MISÍ

Starter Mission

Napadněte a zničte strategické zařízení. Zaměřte se zejména na sklady pohonných hmot ve slabě chráněném severním pohoří. Speciální výzbroj není nutná.

Hideout

V horách na jihu je oblast, kde nepřítel testuje nový druh zbraní. Pátracím zařízením najdete oblast zkoušek a zničte všechno vybavení.

Destruction

Od místa výsadku jedte postupně ke 3 bodům, označeným na mapě a zničte všechna vojenská zařízení. Úkol vám budou ztěžovat nepřátelské jednotky.

Missile Battery

Zjistěte postavení nepřátelských raketových jednotek a zničte je za každou cenu. Tak oslabíte jižní protiletectvou ochranu a Severní mohou podniknout vzdušnou ofenzivu.

Satellite

Výzvědný satelit Severních s důležitými údaji dopadl na území Jižních. Nepřítel intenzivně pátrá po objektu. Najděte satelit a dopravte ho zpět k vašim.

Hostages Rescue

Významný vědec Severních byl zajat. Přesuňte se z místa výsadku k zajateckému táboru Jižních, zlikvidujte obranu a osvobodte zajatce. Počítejte s odporem nepřítele.

Airfield Attack

Před ofenzivou Severních musí být zničeny některé vojenské objekty. Vyhledejte a pak zničte všechna letiště v cílovém území. Očekávejte silnou dělostřeleckou a vzdušnou obranu.

Bridge Assault

Během ofenzivy Severních musíte z místa výsadku dosáhnout strategicky důležitého mostu a zabránit jeho zničení nepřítelem. Na mostě zaujměte obranné postavení.

Escort Duty

Zajistěte ochranu pro důležitý vojenský transport, který se pohybuje směrem východ - západ. V oblasti jsou hlášeny pohyby nepřátelských sil.

Railway Ambush

Společná akce s jižními povstaleckými jednotkami. Přesuňte se s z místa výsadku k železniční trati. Dohlédněte na to, aby vlak se zbraněmi převzal povstalci. Zničte skupinu Jižních na západě.

Diplomat Mission

Koná se schůzka nepřátelských a neutrálních diplomatů. Partyzáni označí v noci budovu jižních diplomatů praporkem. Zničte pouze tento objekt!

Kamikaze

Velitel povstaleckých jednotek byl obklíčen ozbrojenými jednotkami Jižních. Vyhledejte ho a proražte obklíčení. Jednotky povstalců vyvedte do bezpečí.

River Raid

Zničte důležitý dopravní a průmyslový uzel jižních vojsk. Připravte se na tvrdou obranu nepřítele.

Night Moves

Důstojník vašich severních jednotek uprchl ze zajetí a čeká v táboře povstalců na návrat. Akce musí proběhnout v noci a za co největší opatrnosti. Použijte naváděcí přístroje.

U-Bomb

U-bomba, tajná zbraň Severních, padla do rukou nepřátel. S pomocí vašich přístrojů najděte bombu a dopravte ji co nejrychleji zpět. Bombu silně střeží.

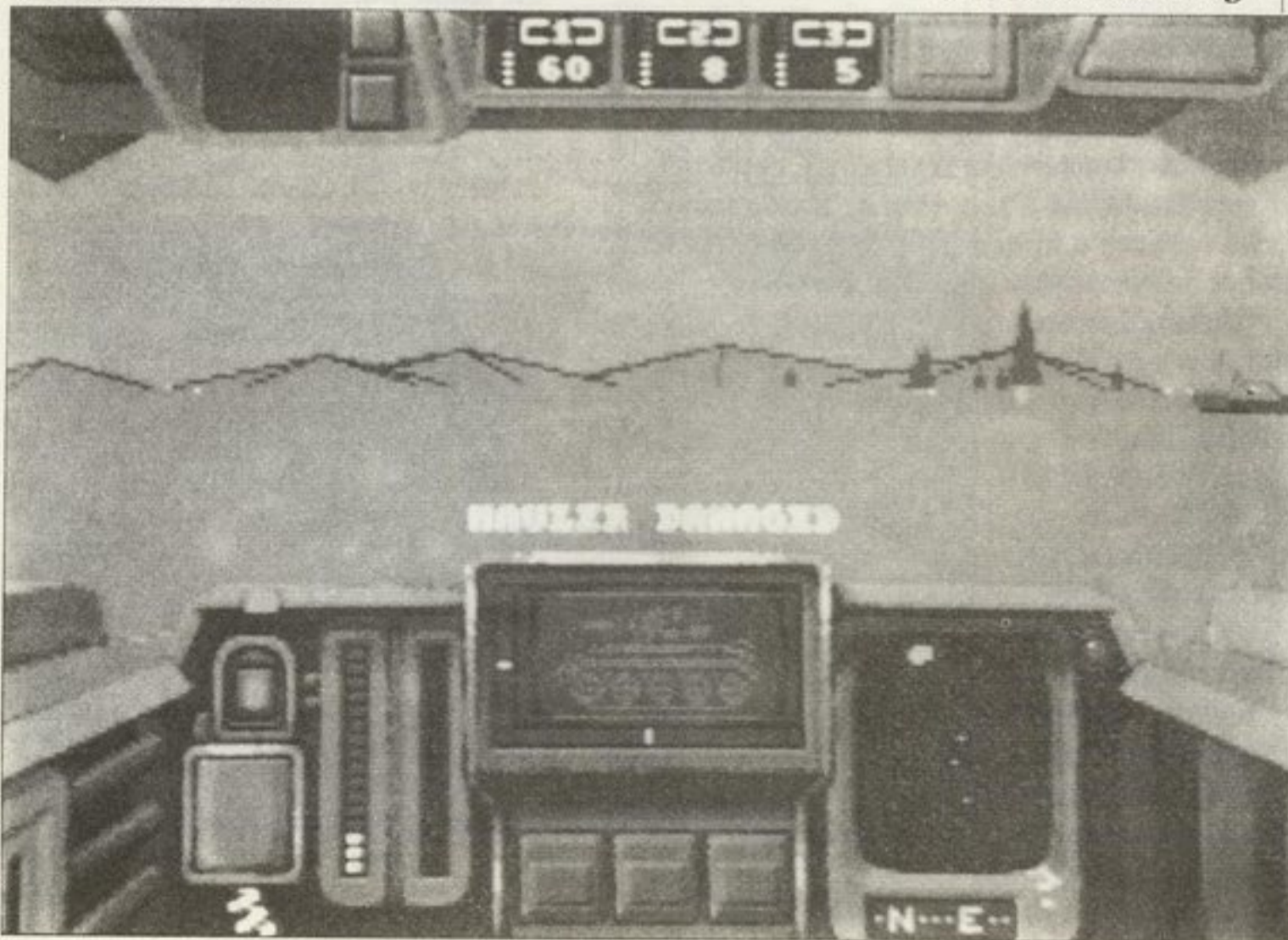
Tomáš Celizna + /llg/

V roce 1984 firma Hewson přišla s originálním námětem na hru: Hráč se ocitá v roli nezkušeného robota začátečníka, který je nenápadně vysazen do oblasti s nepřátelskými roboty a jako vetřelec má za úkol zničit všechno, co se hýbe a potichu zmizet. Toto vyhlazování však není nic jednoduchého. Není to žádná bezhlavá střilečka, všechno se musí provést promyšleně a precizně. Nepřátelští roboti tvoří stabilní hierarchii - jsou rozděleni podle důležitosti do několika skupin. Nejníže postavení jsou roboti posluhovači, uklízeči, atd. Výše si stojí lékaři a hlídači a na stupni nejvyšším jsou roboti bitevní a velitelé palub. Nepřátelského robota můžete zničit dvěma způsoby:

A) použít zbraně anebo

B) přepálit jeho mozkové obvody. Na zničení robotova mozku musíte aktivovat svoje "žihadlo" (stane se, podržíte-li střelu) a "napichnout" se jeho pomocí do obvodů své oběti. Musíte to samozřejmě provést co nejrychleji, napadený se bude přirozeně bránit svými zbraněmi. Pokud se vám zmíněné napichnutí povede, dojde k bitce, jejímž cílem je obsadit mozkové obvody nepřítele (říká se tomu Transferová hra). Vyhrajete-li, stáváte se majitelem těla vašeho protivníka. Používáte jeho způsob vidění i pohybu a také máte k dispozici jeho zbraně. Zdálo by se jednoduché, chytit si prvního silnějšího robota a vzít si jeho tělo, ale vy si to jako slabší robot nemůžete dovolit, jelikož vaše primitivní mozkové obvody by byly zničeny protivníkovou inteligencí. Musíte tedy postupovat krůček po krůčku, přes slabé až po ty nejsilnější. Je tu však ještě další potíž. Tělo ovládnutého robota vám "odumírá". Čím lepší tělo máte, tím rychlejší je proces rozpadu. Jste stále v akci, musíte neustále měnit roboty a to vás poutá ke hře. Jak jsem již uvedl, získat silnějšího robota znamená disponovat jeho zbraněmi. Máte-li tedy někoho doopravdy silného, můžete dělat pogromy na slabší roboty - spalování plamenometem ve velkém apod.

Tento nápad se tedy poměrně rychle uchytil a pracovníci firmy Hewson v krátké době vytvořili na uvedené téma hru Quazatron, která je mezi Sinclairisty notoricky známá. Úspěch Quazatronu dal později vzniknout i dalším variacím jako jsou Magnetron nebo Ranarama. Trochu lepší byl pak Paradroid na C-64, ale nebylo to ještě ono. Až na sklonku roku 90 se slavný programátor Andrew Braybrook pustil do předělávání Paradroida na Amigu. Výsledek je překvapivě dobrý - slušné zvuky, hezká grafika, ale hlavně perfektní zábava. Já osobně považuji Paradroida za jednu z nejlepších akčních her na Amigu vůbec. Pro ty, kteří snad ztratili k této hře manuály následuje stručný popis ovládání hry.



Commodore® **AMIGA®**

Commodore A1011 externí 3,5" floppy	4795
3,5" floppy externí 880KB	3989
Video-Backup-System na videorecorder + 160MB software	3999
Commodore A1084S col. stereo monitor	11490
Commodore A1930 color monitor Multi.	tel.
Commodore A1950 color monitor Multi.	19949
SCART monitor (TV) kabel	599
Commodore A520 TV modulátor	989
AOC 1024x768 Multisync color	19998
Commodore MPS 1230 9jehl. tiskárna	7498
Star LC20 9jehl. tiskárna	tel.
Star LC-24-200 24jehl. tiskárna	tel.
AT klávesnice s vestavěným trackballem	3689
joysticky	tel.
myš-joystick elektronický přepínač	998
bootselector elektronický	1179
světelné pero	995
LJ adapter, umožní připojit současně světelné pero + joystick	599
BTX-Modul pro Commodore software	2799

BTX-Modul pro Multiterm-Software	2799
Virus-Falle hardwarová antivir. ochrana	589
Vesuv EPROM programátor	3645
Soundsampler stereo Profimodel	3998
DIGI-FUN špičkový čs. soundsampler	2498
MIDI-Interface	1998
MIDI-FUN profi interface čs. výroby	1898
Kickstart destička i pro Kickstart 2.0	988
Kickstart-ROM 1.3	1189
další obvody pro Commodore AMIGA	tel.
Commodore diskety 3,5" DSDD	tel.
NO-NAME diskety 3,5" DSDD	tel.
další výrobky Commodore	tel.

Commodore AMIGA 500

Commodore AMIGA 500 1.3, myš, zdroj	15998
Commodore A501 512 KB RAM + hodiny	2098
A512 512KB RAM + hodiny	1798
512-4 512KB rozšiřitelných na 2MB	2998
rozšíření na 2MB pro 512-4	5998
A2MB/500 2MB + hodiny	7649
A2MB/500 bez RAM a hodin	4998
Commodore A590 externí harddisk 20+2/0MB	11590
33MB 28ms Seagate externí	14998
52MB 17ms Quantum 64KB Cache ext.	19998
Mach2 68000/14,32 MHz 16KB Cache	7998
příplatek na matemat. koprocessor	1997

AMIGA 500

SVĚTOVÁ HERNÍ JEDNIČKA

- několikanásobný počítač roku
- obrovský výběr skvělých počítačových her
 - jednoduchá obsluha
- snadné připojení k obyčejné televizi
 - využití pro celou rodinu
- nízká cena při obrovském výkonu

pouze
15998,-

**NÁSTUPCE
SLAVNÉHO
SINCLAIR
ZX-SPECTRUM**

DOPORUČUJEME...

... NEJLEVNĚJŠÍ SESTAVA: pokud máte barevnou televizi, pak vystačíte s AMIGOU 500 a modulátorem A520. A jestli má Vaše televize RGB vstup (bývá vyveden v tzv. SCART konektoru), pak modulátor nepotřebujete. Stačí propojit AMIGU 500 s tímto vstupem pomocí SCART kabelu a kvalita obrazu se téměř neliší od zobrazení monitoru A1084S.

... KLASICKÁ SESTAVA: AMIGA 500, barevný stereo monitor 1084S a SCART kabel. Nejdušmyslnější hry fungují jen v případě, když doplníte AMIGU 500 přídatnou pamětí o kapacitě alespoň 512 KB. Pokud se rozhodnete pro větší paměť, budou na Vaší AMIZE 500 fungovat i profesionální grafické programy.

Speedy 68000/14,32 MHz	3949
vortex ATonce-Plus 80286 PC/AT emulátor 16MHz, 512KB RAM, Norton SI 16,2 multitasking	10699
80C287-12 aritmetický koprocessor	4339
Medusa Atari ST emulátor + TOS	7997
Digismooth 500 grafik tablett	15149
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1598

Commodore AMIGA 500 plus

Commodore AMIGA 500 plus 2.04, myš, zdroj	tel.
Commodore A501plus 1MB RAM	tel.
Commodore A590 externí harddisk 20+2/0MB	11590
33MB 28ms Seagate externí harddisk	14998
52MB 17ms Quantum 64KB Cache ext.	19998
vortex ATonce-Plus 80286 PC/AT emulátor 16MHz, 512KB RAM, Norton SI 16,2 multitasking	10699
80C287-12 aritmetický koprocessor	4339
Commodore A2024 1024x1008 bez blikání	tel.
Digismooth 500 grafik tablett	15149
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1598

Commodore AMIGA 1000

A8MB/1000 8/2MB osazeno	9169
-------------------------	------

A8MB/1000 bez RAM	7149
Medusa AtariST emulátor + TOS	7997
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1798

Commodore AMIGA 2000

Commodore AMIGA 2000	tel.
A8MB/2000 8/2MB osazeno	8998
A8MB/2000 8MB osazeno	23998
A8MB/2000 bez RAM	5998
A8MB/4 8MB 4Mbit technologie	25224
A8MB/4 6MB 4Mbit technologie	19998
A8MB/4 4MB 4Mbit technologie	15689
A8MB/4 2MB 4Mbit technologie	10998
A8MB/4 0MB 4Mbit technologie	6998
Filecards 33MB 28ms Seagate harddisk	14998
Filecards 52MB 17ms Quantum 64KB Cache	19998
Mach2 68000/14,32 MHz 16KB Cache	7998
příplatek na matemat. koprocessor	1997
Speedy 68000/14,32 MHz	3949
Turbo-XT PC/XT board 2x rychlejší	2998
Commodore A2620 turbo-karta 68030	tel.
Flickerfixer Overscan 735x595 pixelů	9689
vortex ATonce-386SX 80386SX emulátor, 16MHz, 512KB RAM, leden92	17899
Medusa Atari ST emulátor + TOS	7997
Digismooth 500 grafik tablett	14149
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1798

DOPORUČUJEME...

... **HARDDISK** (pevný disk) má mnohem větší kapacitu a rychlost nahrávání, než disketa. Pokud chcete šetřit časem, harddisk je to první, co Vám pomůže. Harddisk pracuje více než desetkrát rychleji, než disketa. U výměnných harddisků můžete jako u floppy vyměnit cartridge (obdoba diskety) a tím zvyšovat kapacitu paměti. Většina harddisků to však neumožňuje. Nejlevnější v naší nabídce je originální Commodore A590 harddisk, který má uvnitř připraveny objímky pro rozšíření paměti FAST-RAM o 2 MB. Nejpoužívanějšími harddisky se stávají výrobky firmy Quantum, které vynikají vysokou rychlostí, spolehlivostí a nízkou hlučností.

NEUVĚŘITELNÉ SKUTEČNOSTÍ!

AMIGA 500 plus

PROFESIONÁLNÍ POČÍTAČ PRO DOMÁCÍ POUŽITÍ

- má všechny výhody AMIGY 500 a navíc:
 - dvakrát větší paměť
 - skvělý systém verze 2.04
 - nové obvody vysoké integrace
 - snadno nastavitelný monitor
 - rozlišení víc než 1000000 bodů

**KRÁL
DOMÁCÍCH
POČÍTAČŮ**



PARADROID

Již v úvodní obrazovce hry je pod tlačítkem F1 schované důležité menu, ve kterém si můžete vypnout transferovou hru. Připomenou jen, že cílem hry je vybit všechny bytosti na palubách a pak opustit loď (tj. podržet střelu na jakémkoliv políčku označeném čtyřmi šipkami). Svého droida ovládáte joystickem. Tlačítkem fire vystřelíte vždy ve směru vašeho (posledního) pohybu. Podržíte-li střelu, objeví se logovací paprsek - žihadlo, jímž aktivujete palubní počítače a teleporty. Dále se pomocí paprsku můžete dostat do obvodů nepřátelských robotů. Nejdůležitějším informačním zdrojem na palubách jsou DEC-terminály. Všechny mají stejné základní menu, které má tyto základní funkce: LOG OFF- výstup ze systému, SHIP DATA- celkové údaje o lodi (přehled vyčištěných palub atd.), DECK DATA- informace o té palubě, na které se nacházíte (název, jednoduchá mapa, počet přítomných droidů a "raiderů", o těch později) a ALERT STATUS - stupeň poplachu, který odpovídá tomu, jak rychle zabijete roboty a jak moc demolujete lodní zařízení. Při vyšším stupni svítí výstražná světla na palubách žlutě nebo červeně a nepřátelé jsou agresivnější. Další funkce se nazývá DROID LIBRARY. Je to důležitý přehled všech typů nepřátelských robotů na lodi. Pozor ovšem, vždy máte přístup pouze k informacím o robotech, kteří jsou na žebříčku důležitosti pod droidem, jehož tělo vlastníte! Znáte to jistě z nedávné doby. Okresní tajemník KSC mohl mít informace o komkoliv z OV, ale ne o lidech z ÚV KSC. Jasně, ne?

Takhle žebříček důležitosti vypadá:

1) 999 Command Cyborg - velitel celé lodi. Velmi nebezpečný, bezmála nezničitelný superdroid. Získáte-li jeho tělo, brzy vám odumře, jelikož jeho mozek nesnese nadřazenou vůli. S jeho silnou zbraní můžete provádět velké pogromy na slabší roboty.

2) ??? Raiders - podle mne nejnebezpečnější bytosti, nepatří k posádce, jsou to potulní humanoidi, kteří vykrádají mrtvé koráby. Objevují se až na čtvrté lodi a teprve poté, co ji vyčistíte od robotů. Začnou se objevovat na různých palubách, jsou nevypočitatelní, nemůžete si je napichnout paprskem a mimoto mají velmi silné 3-way lasery.

3) 852 Security Droid - má tvar černé polokoule. Velmi nebezpečný. Disponuje zbraní zvanou Disruptor, která dokáže zničit vše, co je v dohledu. Žádný robot, kromě 999 a 821, nepřežije třetí výstřel,



Tak tohle je taky Andrew
- příjmením Braybroock.
Autorsky se podílel na hrách:
GRIBBLY'S DAY OUT / URIDIUM /
/ QUAZATRON / RANARAMA /
/ RAINBOW ISLAND /
a hlavně
PARADROID

někteří explodují již po prvním. Je dobré používat tělo tohoto droida, můžete dělat pogromy na nižší roboty, aniž byste museli mířit, jen jdete a střílíte...

4) 821 Security Droid - je pohyblivý a má dobrou zbraň, jen on jediný může ohrožit Cyborga č. 1.

5) 783 Battle Droid - sice s plamenometem ale příliš těžkopádný - neškodný.

6) 742 Battle Droid - mohutný bojový robot s trojitým laserem, díky své masivnosti je poměrně neohrabaný.

7) 734 Battle Droid - mnou přezvaný Bombič. Také neškodný, stačí jen vyhybat se minám, které klade. Je těžko zničitelný, jelikož má silné štíty.

8) 729 Battle Tank - není nebezpečný, ale nedá se "napichnout" žihadlem, je nutné ho zlikvidovat fyzicky. Vznikají tak komplikované přestřelky, jelikož se pohybuje v tlupách.

9) 683 Sentinel Droid - je stejný jako 783, má však slabší zbraň.

10) 614 Sentinel Droid - zvaný Kulometník je velmi zákeřný a pohyblivý. Je vychytralý, často číhá za dveřmi. Velmi nepříjemný je jeho rychlopalný kulomet.

11) 476 Maintenance Robot - poměrně svižný, má silné střely, ale slabé štíty, není příliš zákeřný.

12) 302 Messenger Robot - neškodný, nestřílí, je dobré využívat jeho rychlosti.

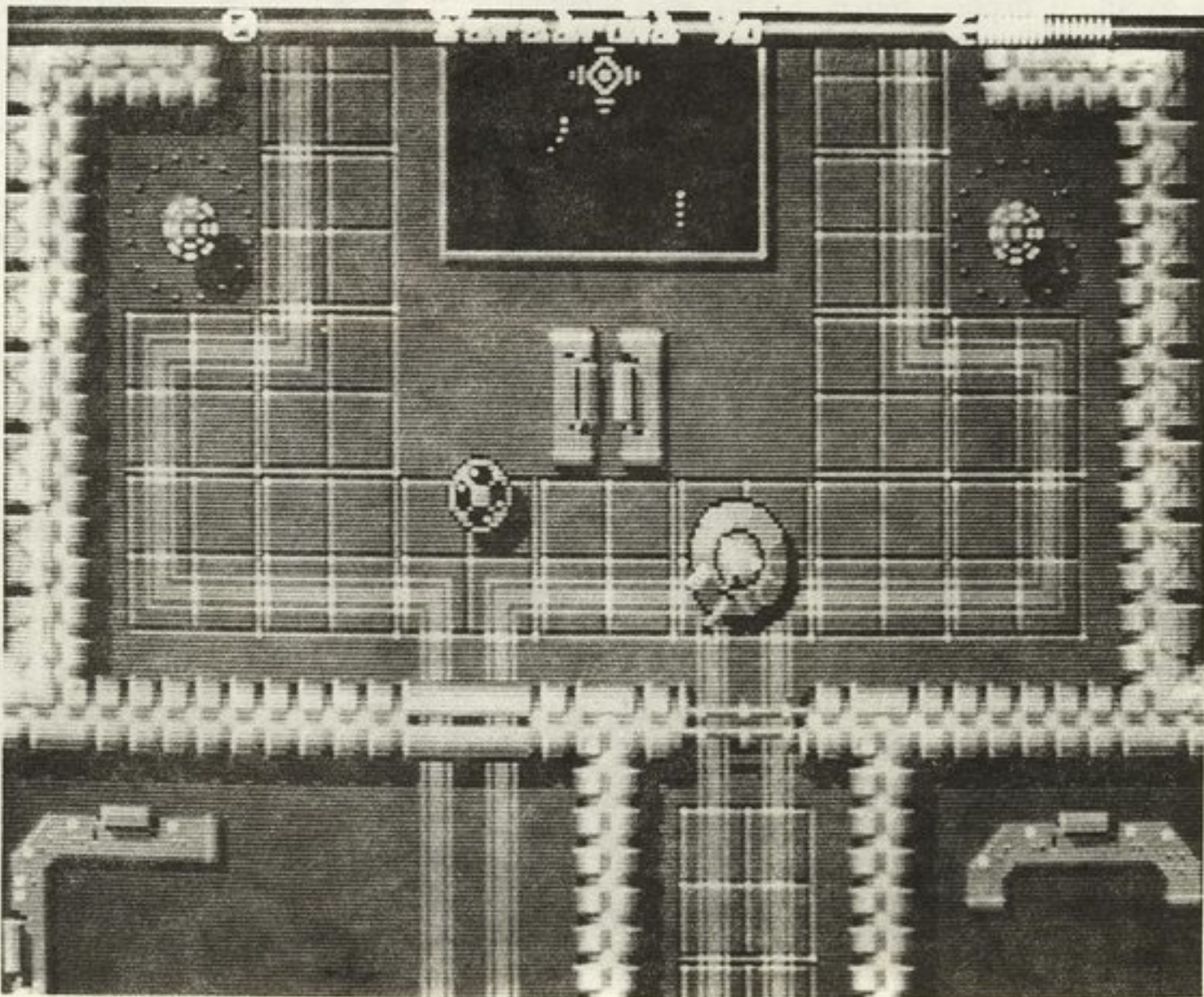
13) 296 Servant Robot - neškodný služební mechanismus.

14) 123 Cleaner Robot - neškodný zametač a uklízeč.

15) 101 Influence Device - to jste vy, velice nebezpeční humanoidi.

Toť vše, nač psát o taktice, na ni ať každý přijde sám, jinak to není hra, ne?

ANDREW



RAILROAD TYCOON

Šššš. Hú! Railroad Tycoon znovu vjíždí na stránky Excaliburu. Chceme vysvětlit nejdůležitější funkce hry a úplným začátečnickům umožnit rychlejší vstup do světa byznysu bez zbytečného tápání a ztracení času.

Popíšeme základní menu ve hře a dáme vám několik rad k řešení nejčastějších problémových situací. Bohužel, není technicky možné věnovat se popisu strategie i mnoha jemných manažérských fines. Uvědomte si, prosím, že originální manuál má rozměry i hmotnost cihly!

Možná, že se zarazíte už při volbě stupňů obtížnosti. Tim myslím tyto volby:

- Volba typu ekonomiky (BASIC / COMPLEX). Při Basic Economy mohou vaše vlaky převážet cokoli a vy si můžete být jisti, že vám všude za všechno zaplatí (třeba na poušti za písek či v přístavu za slanou vodu). Teprve po volbě Complex dostáváte skutečně strategickou hru.

- Volba srážek vlaků. Pokud mohu radit, nikdy to nezapínejte. Je to peklo, PEKLO!

- Volba "Přátelské utkání/ Podřezávání hrdel" charakterizuje vztahy mezi jednotlivými železničními společnostmi a zvolíte-li druhou možnost, pak se těšte, protože pak vaším protivníkům nebude žádná špatnost dost špatná.

Popis jednotlivých funkcí/menu následuje popořadě tak, jak je asi budete potřebovat:

Hru musíte začít tím, že něco postavíte. K tomu slouží menu BUILD.

STAVBA TRATI

Použijte kurzorových kláves v kombinaci se Shiftem. Šikmé směry zadávejte z číselového bloku. Každý kus trati něco stojí, platíte samozřejmě materiál a někdy (stavba přes pole, domy, továrny atd.) i pozemky. Nejlevnější je vést trať lesem či přes hory, pak se ale budete muset vypořádat s terénními převýšeními. Ta někdy bývají taková, že nezbyde, než volit stavbu tunelu - a to už není právě levná záležitost. Pokud vám cestu zkříží řeka,

je nutné postavit most. Problémy můžete mít s rozvětvením trati. Platí zásada, že nelze větvit trať v jejím ohybu, vytvářet kříže či "vidličky". Je vhodné vyzkoušet si možnosti větvení dříve, než vás neznalost přivede do maléru (totéž platí i u mostů). Pokud jezdí po jedné trati víc vlaků, je vhodné ji na nejfrekventovanějších místech zdvojit.

STAVBA ŽEL. STANICE

Na začátku si vyberte dvě velká města co nejbližší u sebe. Spojte je trati a u jednoho z nich postavte stanici. Výběr typů stanice je myslím zcela jasný - je třeba, aby okruh dosahu stanice zahrnoval jak nejvíce domů, farem, továren atd. Máte-li první dvě stanice, můžete začít podnikat.

SKLADBA VLAKU

Zvolte typ vlaku, který vám vyhovuje (na začátku nemáte moc na výběr). U každého stroje je k dispozici popis jeho schopností, tj. počet vagonů, které může táhnout a jeho max. rychlost dle počtu tažených vagonů a případného převýšení tratě. Pak volte připojení vagonů - toto je možné dále libovolně měnit,

takže pro začátek připojte jeden poštovní a jeden osobní vůz. Od tohoto okamžiku je navázáno spojení mezi vašimi stanicemi.

STAVBA VÝROBEN

Ze začátku pro vás nepřipadá v úvahu, proto jen stručně. Je-li v dosahu stanice nějaká továrna, najedte si na ni myši a dozvíte se, jaké suroviny potřebuje (Demands) a co po jejich obdržení vyprodukuje (Supplies). Takhle se dělají velké obchody. Pokud máte po ruce pouze zdroj surovin, můžete si sami vybudovat odbytiště. Má to však dva háčky - je to velmi drahé a pak také zjistíte, že stavbaři bývají velice vybiraví.

VYBAVENÍ STANICE

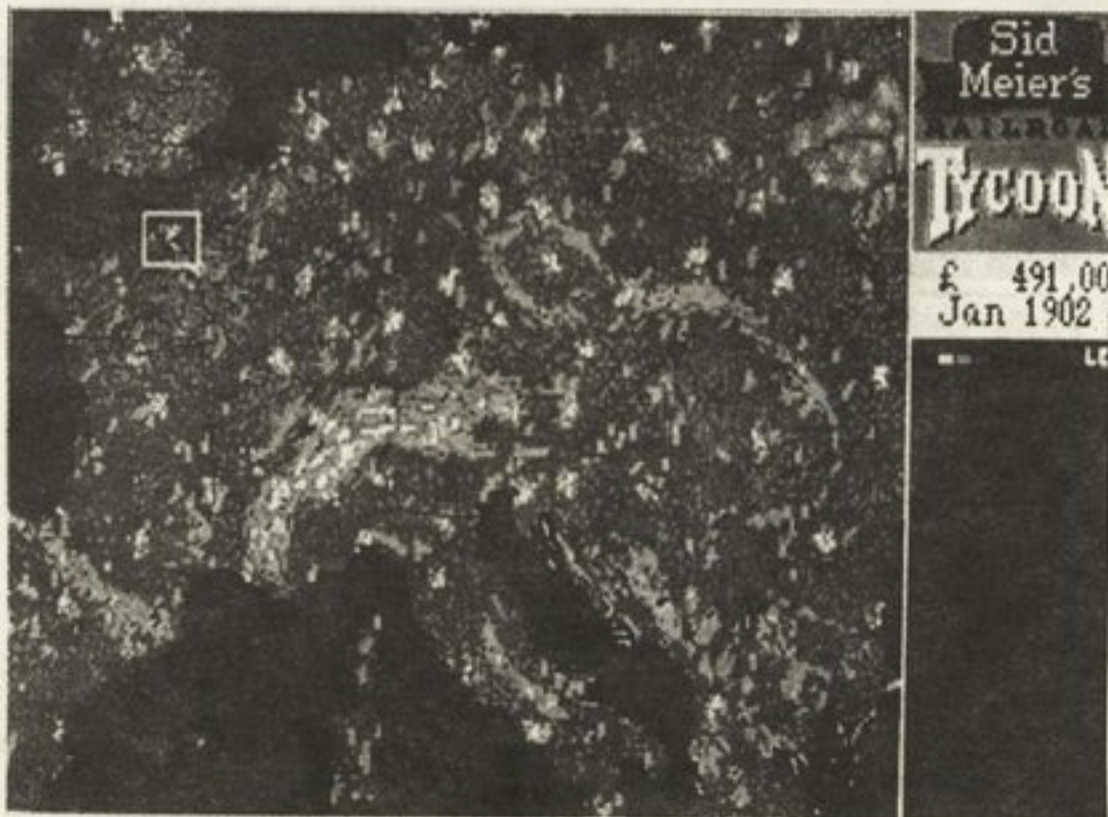
Na území vašich železničních stanic jste neomezenými pány. Za účelem zvýšení cestovního ruchu můžete stavět hotely, restaurace, zcela osobitým způsobem výdělků je stavba skladů všeho druhu (v takovém případě je důležité, aby vaše sklady byly dostatečně plné, jinak budou prodělavat). Vaše možnosti v tomto směru jsou opravdu velké.

Je nejvyšší čas, abychom

se trochu podívali na hospodaření s financemi. Váš počáteční milión se brzy začne nenápadně vytrácet a záleží jen na vás, jak budou vaše železniční služby schopné vyrovnávat a později převyšovat náklady na provoz a případné ztráty. Každý "rok" počítač udělá finanční uzávěrku, kdy jste seznámeni s příjmy a výdaji všech druhů a konečným výsledkem - profitem. Není místo na detailní popis těchto číslicemi zahlcených obrazovek, avšak najdete-li tu odvalu a budete je chvíli studovat, jistě všechno pochopíte. Dále je vyhodnocen stav všech ostatních společností a vaše pozice vůči nim. Nejdůležitější je zde celkový obrát, hodnota vybudovaných tratí a hodnota akcii. K průběžnému informování o všech těchto údajích slouží menu REPORTS.

Tou nejdůležitější volbou ve financích je CALL BROKER v menu ACTION. Zde si můžete půjčovat peníze (je třeba je časem splatit) a kupovat/prodávát akcie své, či jiných společností. Rozvážným hospodařením s akciemi můžete docílit slušného zisku.

Nyní přichází to nejdůležitější - ovládání vlaků. V pravém dolním rohu obrazovky se nachází panel, na kterém jsou schematicky znázorněny všechny vaše vlaky. Ukažte na některý z nich a objeví se menu ovládání vlaku. V dolní části je seznam zapsaných zastávek, ty mohou být nejvýše čtyři. Pokud ukážete na jméno zastávky, objeví se schematický náčrt trati vlaku. Zde je také možné získávat informace o jednotlivých zastávkách. Ve sloupci "Supplies" najdete co čeká na zastávce na odvoz. Ve sloupci "Demands" si pak zjistíte, co ve stanici potřebují (a za co tedy zaplatí). U každého druhu zboží zase nechybí údaj, o kolik vozů se jedná. Pokud chcete provést změny v sestavení vagonů (je možno pouze v zapsaných stanicích), ukažte u jména této stanice na řádku vagonků. Jednotlivé vozy jdou pak jednoduše připojovat, či odpojovat. Zvláštní



F-10 Stealth Fighter

Zatloukal
Jan Záleťal

pozornost věnujte řádce označené PRIORITY. Občas se stane, že máte možnost převzít speciální zakázku (převoz něčeho někam). Výhodou je vysoká cílová prémie, která se však postupem času neúprosně snižuje. Proto je třeba vyhledat nejbližší vlak a zakázku mu určit coby prioritní. To znamená, že vlak poruší svůj jízdní grafikon, vyřídí nejprve prioritní zakázku (je třeba navolit nejdříve místo vyzvednutí zakázky a pak cílovou stanicí) a vrátí se nazpět ke všední práci.

V horní části obrazovky je umístěno schematické zobrazení zvoleného vlaku. Jsou tu přesné informace o aktuálním nákladu a okamžité rychlosti soupravy. Na horní liště narážíte na důležitá menu. Jedno z nich slouží k určení způsobu jízdy vlaku. Je dobré si to pořádně vyzkoušet dřív, než začnete hrát "na ostro". Dále je zde možné soupravu modernizovat - nově, výkonnější stroje vám umožní další rozmach společnosti.

Ještě rada. Pozorně sledujte tisk, v něm se objevují důležité zprávy. Přehlédnutím byste se sami připravili o cenné zlatáčky. I z této drobnosti je vidět, že hra učí všem správným vlastnostem úspěšného podnikatele. A protože je mimořádně přitažlivá, je to učení příjemné. Uvidíte, žáci, jak vám to přijde vhod při vstupu do praktického života. TAD



Letecký simulátor F-10 Stealth Fighter je zatím tím nejlepším, co se vůbec kdy na osmibitové počítače vytvořilo. To, že hra má vysoké nároky na paměť i ovládání, je způsobeno přenosem z počítačů řady IBM PC. Přestože byla hra zkrácena jak to jen bylo možné, stejně má asi 200 KB, proto je také rozdělena na pět nahrávacích bloků, které se nahrávají za sebou.

1. část: Po nahrání počítač vypíše na obrazovku "STOP THE TAPE" (zastav magnetofon). Po několika vteřinách se dočkáte pokračování. Počítač začne vypisovat údaje o letadle, špičkové "ef devatenáctce". Po dvou obrazovkách důležitých údajů se konečně (pokud to ještě nevíte) dozvíte název firmy, která má tento simulátor pro osmibity na svědomí. Je to firma MICROPROSE. Po chvíli, která trvá tak dlouho, že normální člověk skoro usne, na obrazovku konečně přiletí vaše letadlo i s nápisem "F-10". Stisknete-li nějaké tlačítko, bude program pokračovat. V opačném případě máte asi na dvě minuty volno. Program bude pak dále vyžadovat START THE TAPE.

2. část: Počítač teď chce vložit název letadla vykresleného v horní polovině obrazovky. V dolní půli je seznam jmen, ze kterého si můžete vybrat to správné. Ovládání je Q,A,O,P a ENTER. Pokud

letadlo nezádáte správně (uděláte ERROR), budete trénovat lety v Lybii pod jménem ERASE ME. To se dá samozřejmě oblafnout. Až bude počítač požadovat zapnutí magnetofonu, tak stiskněte SPACE a po něm CONTINUE (klávesa C) a ENTER. Budete moci znovu hádat jméno. Postup lze opakovat i vícekrát (jednou se už přece trefit musíte). Úspěch je korunován nápisem "correct identification" v dolní části obrazovky.

3. část: Tady můžete zadat své jméno, zvolit si dráhu a charakter letu. Po této volbě (ovládání stejné) můžete navolit zbraně, se kterými chcete bojovat. Pozor! Každá zbraň má jiné účinky a dosah.

4. část: Objeví se runway a kontrolor vám popřeje šťastnou cestu. Teď je to jen a jen na vás. Nahodte motory, dejte plný plyn a nezapomeňte odbrzdít. Po nebi se špatně jezdi, tak po vzletu nezapomeňte zasunout kolečka. Na hlavní cíl PRIME TARGET, vás navádí malý černý obdélníček nad kompasem. Při návratu k letišti jej přehodte na navigaci na letiště, pokud to neuděláte, bude vás stále navádět na možná již zničený cíl. Takřka všechny cíle můžete zničit svými čtyřmi kanóny ráže 20 mm. A pozor na střelivo. Jednou dávkou totiž vystřelíte 25 granátů (zajímavé). Také je zbytečné střílet kanónem na vzdálenost větší než 2 km. Cíli nic neuděláte a zbytečně si vyplácáte kapslíky. Zaměřujete kroužkem, který se objeví po vysunutí kanónu.

5. část: Zhodnocení vaší mise. Dozvíte se jak jste byli úspěšní, zda jste získali vyznamenání a co si o vás říkají kamarádi u baru. Ty drby si zkuste přeložit. Někdy se snad zasmějete. Po všech údajích počítač požaduje nahrání třetí části a všechno začíná znovu s více body a později i s vyšší

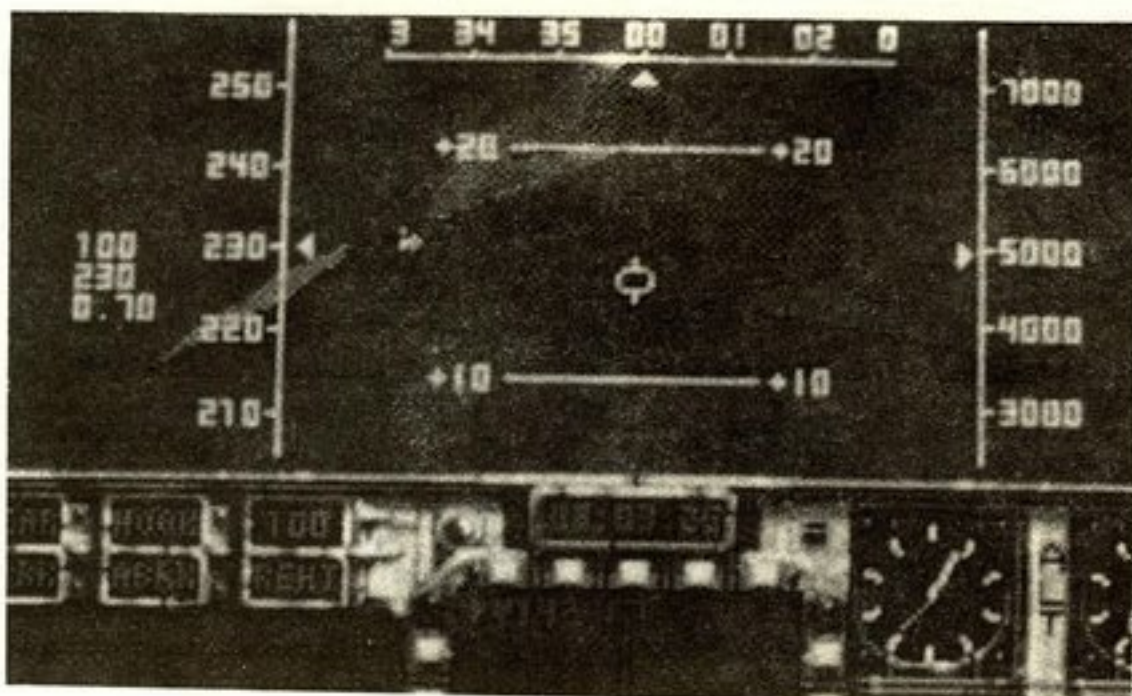
vojenskou hodnotou. Pokud si chcete uložit stav hry, tak je nahrání třetí části nezbytné. Potom můžete počítač s ledovým klidem anglického lorda vypnout nebo F-10 vymazat.

OVLÁDÁNÍ

- CS - pauza
- SS - katapultáž
- X - přehazování módu obdélníčku (runway/cíl)
- V - pohledy z letadla
- N - zapnutí/vypnutí navigačního přístroje
- M - identifikace letadla v dostřelu rakety
- Z - změna radaru
- SPACE - změna zaměřeného cíle
- D - "návnada" pro nepřátel. rakety vzduch-vzduch
- W - stav zbraní
- E - nastartuje/vypne motor
- R - ECM (proti raketám země-vzduch)
- T - identifikace zaměř. cíle na zemi
- Y - zasunutí výzbroje
- I - fotoblesk
- U - odjištění/zajištění zbraní
- 1-4 - volba zbraní
- 5 - vysunutí kanónu
- 6 a O - vlevo
- 7 a P - vpravo
- 8 a A - přitáhnout
- 9 a Q - potlačit
- 0 a ENTER - střelba
- S - přehled poškození
- F - klapky
- G - podvozek
- B - brzdy
- J - snížení tahu motoru
- K - zvýšení tahu motoru
- L - změna mapy
- H - zrychlení času

INDIKÁTORY PALUBNÍ DESKY

- A - zrychlení času
- WB - stav zbraní v letadle
- LG - kola
- FLP - klapky SB - brzdy
- G - muška kanónu na HUD
- B - zaměřovač bomb
- M - zaměřovač raket
- ECM - ECM zap/vyp
- IRJ - fotoblesk zap/vyp
- DCY - klamný cíl pro rakety vzduch-vzduch
- E - identifikace nepřitele
- W - soupis zbraní
- S - stav letadla





Leisure Suit Larry II

úplný návod

Na úvod bych rád pozdravil nejen všechny příznivce firmy Sierra, ale i milovníky adventure her vůbec. Mnozí se jistě pozastaví nad tím, proč Excalibur otiskuje návod na hru, kterou již většina z vás vyřešila. Tato hra by měla být jakýmsi zahájením série návodů k hrám Sierry, na které se postupně chystáme. Takže Sierra-fánoušci k počítačům! A jedeme...

Prásk a za Larrym se navždy zabouchly dveře bytu jeho milované dívky...

Ocitl ses na ulici, uboze ustrojený, neholený a bez peněz. Hned jdi do garáže, to je vždy poslední útočiště každého chlapa (Look garage), jistě tu najdeš nějaké drobné (Get bill). I s tou troškou peněz by se dalo zkusit štěstí, vsaď si do loterie. Jdi tedy do samoobsluhy "U Lotty" (prostor č. 3) a u sázkového přístroje si kup los (Buy ticket). Teď přijde malý podvůdek. Jdi do recepce (4) budovy TV, mimochodem po cestě se můžeš kouknout dírou v plotě (č. 2 Look hole) na krásné dívky, a pokus se půvabnou mladou recepční přesvědčit o tom, že tvůj los vyhrál hlavní cenu (Talk to receptionist, Yes, Show ticket). Po této povedené akci

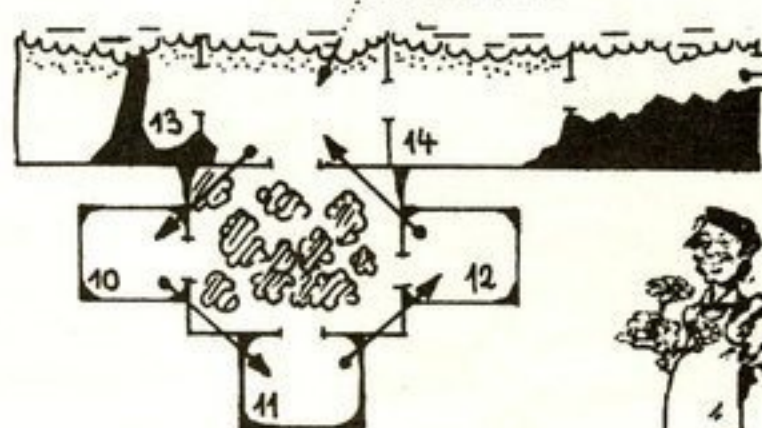
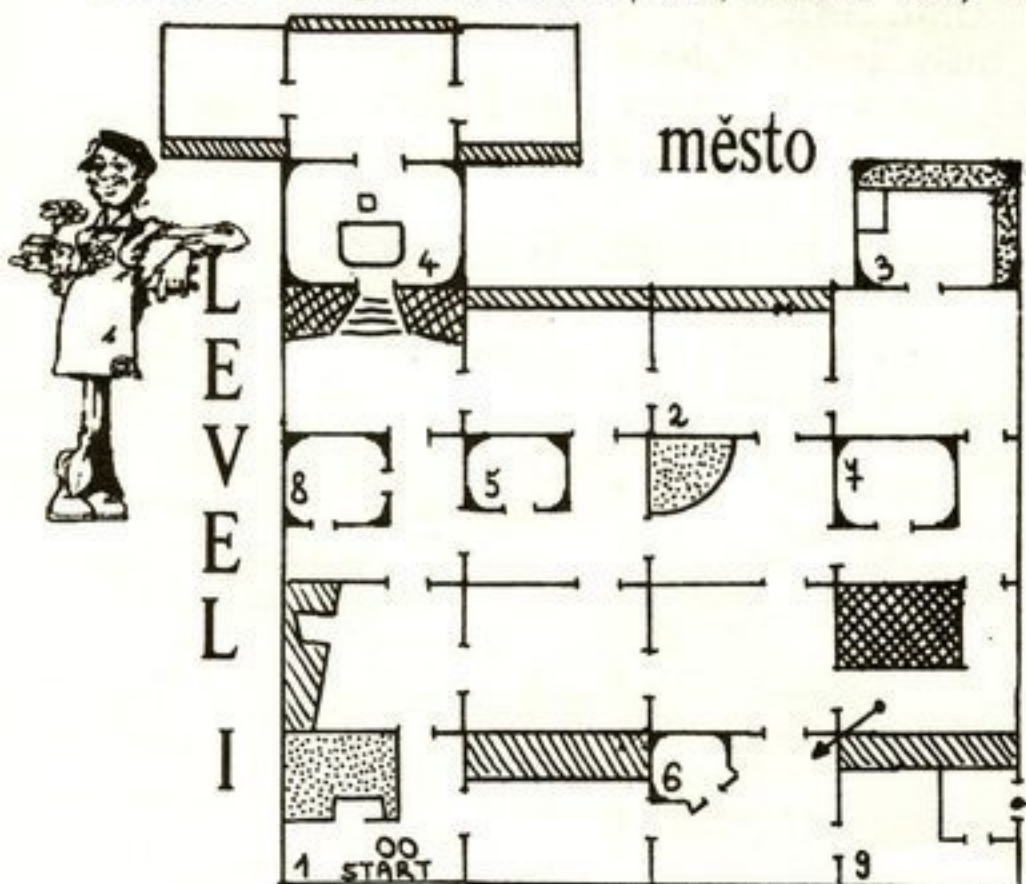
- jistě se musela povést, jsi přece mazaný Larry tě dívka odvede do předpokojů TV studia, že prý budeš ve vysílání. Posad' se (Sit down), hned si pro tě někdo ze studia přijde. Jdi s ním (Stand up) a prožiješ vzrušující chvíli, poté budeš opět vyveden do čekárny. Jen co se však stačíš posadit, přijde si pro tebe někdo jiný (Stand up) a nastane maličko zmatek. Krátce a dobře, nakonec se ocetneš před budovou televize s miliónem dolarů v kapse. A to ještě není všechno, vyhrál jsi totiž navíc zájezd do zámorí luxusní lodí s krásnou TV hvězdou. Bude třeba dát se rychle do pořádku, abyste vůbec stihli odjezd vaší lodí. Jdi před dům své bývalé milé a pořádně prohledej odpadkový koš (Search can, Search can, Take pas-

sport), najdeš svůj pas, ten je pro tebe teď nezbytný. Dále jdi do obchodu s oděvy (5), věř reklamě a kup si plavky (Read sign, Take swimsuit, Pay with million dollar bill). Vrať se do samoobsluhy (3) a kup si pití na cestu (Take soda) u automatu. Nezapomeň zaplatit! (Pay for soda). Teď je na řadě účes, jdi k holiči (6) a posad' se do křesla, budeš krásně ostříhán a oholen. Na cestu jsi tedy připraven, jdi se však ještě podívat do prodejny hudebnin (8), co kdyby náhodou měli vozem-bouch, jimž bys uspával spolecestující na lodi. Jak jsi již asi zvyklý, přihodí se však něco nečekaného, prodavačka v obchodě si tě splete s nějakým agentem (Talk to girl) a dá ti moc podivný hudební nástroj. Situace se tím trochu

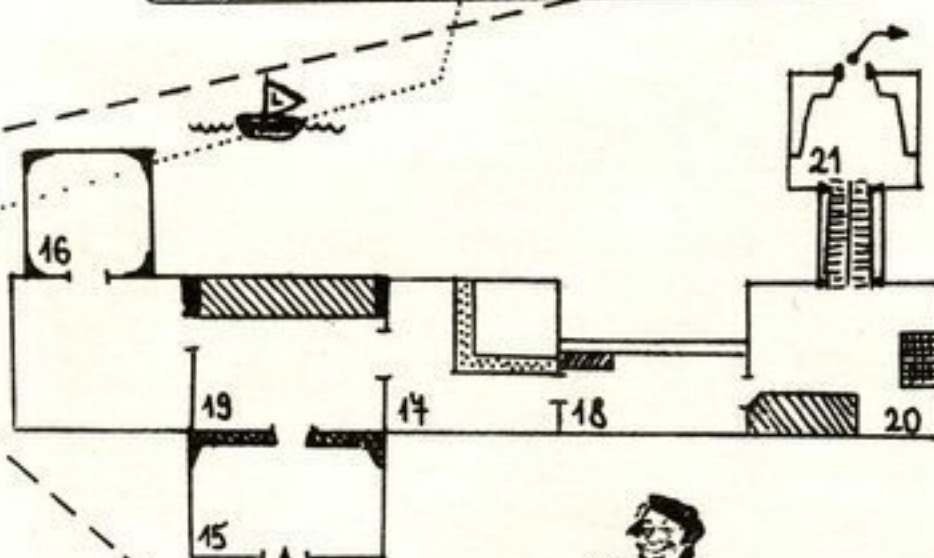
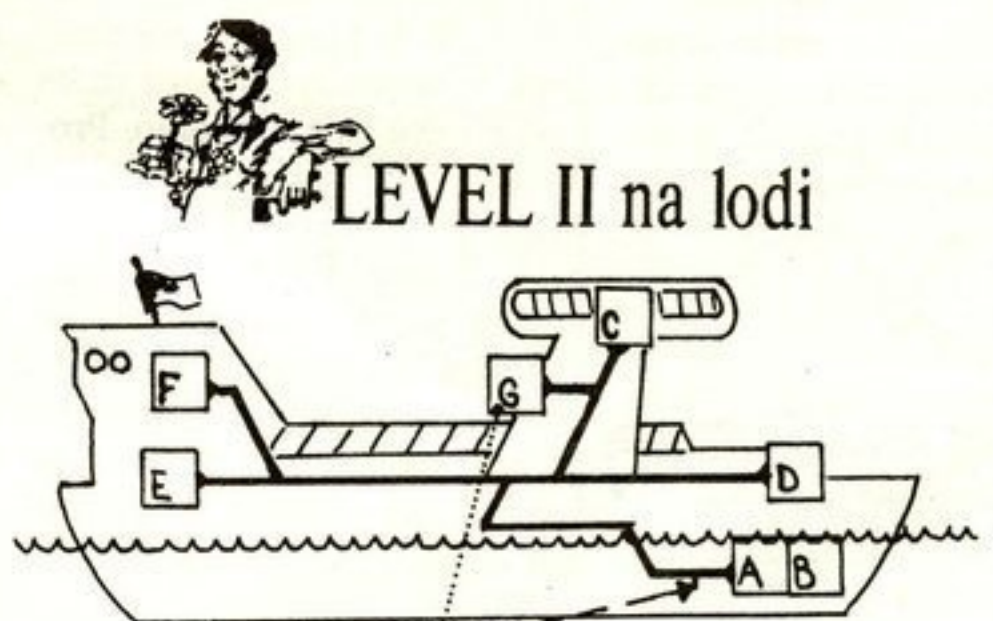
zamotává, takže raději rychle zmizni na loď (9), stačí jen ukázat uniformovanému muži jízdenku a pas (Show ticket Show passport).

Únik z lodi

V kabině (A) si oblékni plavky (Wear swimsuit) a už hurá k bazénku (D)! Skoč do vody a zkus plavat (Swim), potop se (Dive), vylov ztracenou podpisenku a vylez z vody (Take bikini, Climb up) u žebříku. Hloupí Larryové se mohou vrátit zpět do kabiny (A), ale my chytří se budeme opalovat na lehátku (Lie down). Přeživši hloupí, pokračujte takto: Ve své kabině se oblečte (Wear suit) a potajmu vlezte do pokoje sousedky (Open door, pokoj B). Tiše ji z nočního stolku ukradněte krabičku s manikýrou a vytraťte se (Open nightstand, Examine nightstand, Take kit, Close nightstand, Close door). V bazénu se vlasy namočí a o ně je třeba pečovat. Jdi k místnímu holiči (E) a opět se posad'. Lazebník, když vidí ty beznaděnné vlasy, půjčí ti raději paruku. Kromě ní si řekni ještě o krém na opalování a o nůž (Take lotion, Take knife). A teď vrcholná akce: Jdi do kapitánovy kabiny (F) a opravdu opatrně, neviděn, stiskni tlačítko **POPLACH**



LEVEL III
akce KGB



LEVEL IV
letiště

(Press switch). Rychle utíkej k záchranným člunům na palubě (G) a skoč do loďky (Enter boat). Ještě dřív, než se ti parník ztrati z očí, namaž se krémem a nasad si paruku (Use lotion, Wear wig).

Jak s KGB a na letišti

Probral ses jako ubohý trosečník na pobřeží, ale tenhle ostrov nevypadá úplně pustě, vždyť za hradbou tropického pralesa prosvítají bílé budovy. Jenom se k nim dostat! Vstup mezi stromy a po chvilce narazíš na restauraci, tam se ale nezdržuj a pokračuj v pouti lesem. Nyní se dostaneš k hotelu (11), zde ti bude přiděleno apartmá, kde je potřeba vzít sirky a mýdlo (Take matches, Take soap). Potom znovu do džungle a dojdeš... jak jinak? ...k holiči (12). Nech si provést ženský sestřih a pralesem se vrať na pláž, jdi vlevo k útesu (13) a seber ztracenou podprsenku (Examine rocks, Take bikini). Nyní jdi opět do hotelu (2 x džungli), převlékni se do plavek (Wear bikini) a vycpi si řadra mýdlem (Put the soap in the bikini top). Pak zpátky k holiči, nechat si oholit všechny chlupy a do džungle! Po cestě pralesem trhej květiny (Take flowers) a na pláži se dej doprava (14). Zde projdeš hlídkou KGB bez úhony, budou tě pokládat za ženu. Opatrně přejdi po útesu a na jeho konci se ustroj do obleku (Wear suit). Po úspěšné pouti po skalách dojdeš k velkému

letišti. Před vchodem (15) jsou další dva mili homosexuálové od KGB, ty si nakloň květinami (Give flowers). Snad všechny Larryho cesty vedou k holiči (16), jdi tedy tam a nech Roselu, ať z tebe opět udělá mužského (Examine girl, Sit down). Ukaž svůj pas hlídači (17) a v místnosti za ním (18) vezmi tašku s bombou (kdo hledá, najde...). Bombou rozežeh frontu (19) a kup si letenku (Buy ticket). S ní popojdi do místnosti za taškami (20; cestou nezapomeň Show passport). U přístroje vpravo si kup padák (B. insurance) a u pultu toast, v němž je špendlík (Buy special, Search special, Get pin). Po eskalátoru se dostaneš do odbavovací místnosti, seber ze stolu leták (Look table, Take pamphlet) a ukaž letenku hlídce (Show ticket). Konečně nastup do letadla...

Letíme, padáme, džunglí cestu hledáme

V letadle (22) se usaď a zabav souseda otrávu letákem (Sit down, Give pamphlet to man). Zpoza sedadla vezmi tašku, vstaň (Take bag, Stand) a jdi doprava (23), navlékni si padák*) (Wear parachute), jdi ke dveřím vpravo dole a pomocí špendlíku je otevři (Use pin, Turn handle, Open door). Rychle použij padák (Open parachute) a v horní části pralesa (24) se odřízni z popruhů (Cut parachute). Až se probereš z pádu seber větvičku (25, Exam. floor, Take stick),

prozkoumej keřiky vlevo dole (Examine bush) a proplaz se pod nimi (Go under). Pak (ve 26) zneškodni anakundu větvičkou (Use stick) a u bažin (ve 27) jdi po stopách opice. Potok (28) přeskákej po liánách a jednu si na pravém břehu utrhni (Jump branch, Jump branch, Jump branch, Jump, Take vine). Dále vpravo čeká trochu odpočinku, překrásná divenka ti vysvětlí, že její kmen je sužován zlým člověkem, který žije v sopce (!) na severu. Další instrukce obdržíš od domorodců ve vesnici, nakonec tě čeká poslední úkol, zdolat sopku a vyhnat padoucha. Jdi k ohništi (30), naběr popel (Take ashes), dále k propasti (31), přeskoč ji pomocí liany (Use vine). Ledové schody (32) posyp popelem (Use ashes) a vystup až na vrchol hory (33). Nahoře vykonj tuto podivnou akci u díry vpravo: Stick the bag into the bottle, Burn the bag, Throw the bag. Teď už jenom do výtahu a fiii...

Brzy nashledanou v Leisure Suit Larry III se těší

Andrew

*) Mladistvý únosce letadla ČSA, se asi inspiroval touto hrou - také požadoval padák. Vy ale pamatujte, že ve skutečnosti je téměř nemožné z běžného dopravního letadla vyskočit za letu.

STRIKE FORCE HARRIER ovládání pro ZX Spectrum

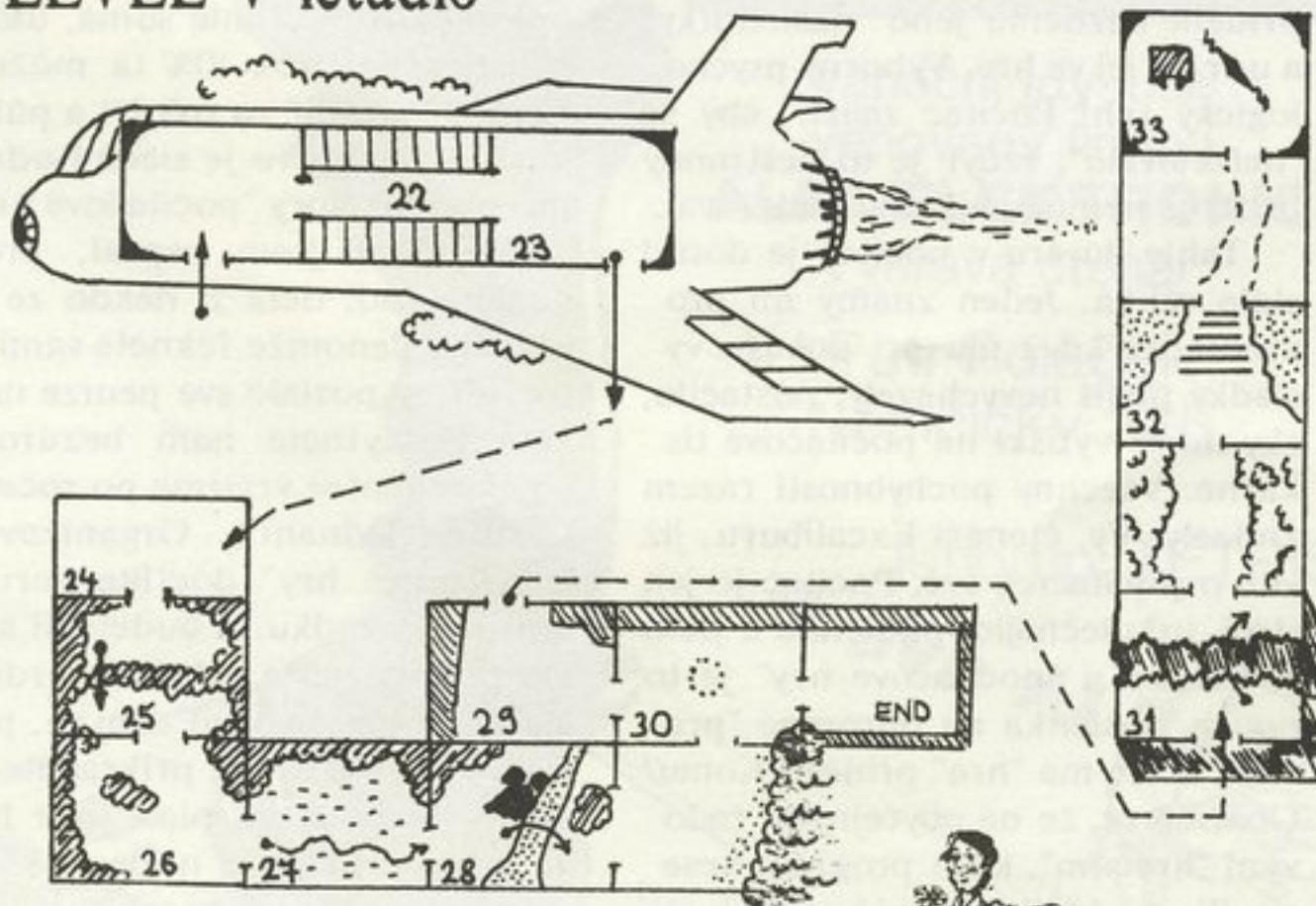
nahoru	L
dolu	P
kormidlo vlevo	J
kormidlo vpravo	K
směrovky vlevo	Z
směrovky vpravo	X
přidat plyn	I
ubrat plyn	O
zvedni trysky	F
nakloň trysky	D
brzdy	B
klapky	F
podvozek	S
výběr bomby	R
rakety	Y
kanon	U
radarové terče	C
světlice	H
střelba	CAPS SHIFT
stav munice	Q
pozice	W
údaje o motoru	V
navigace	T
základna	AA N
	AC M
	BA S.SHIFT
	BC SPACE
pauza	A
zvuk	S

Hlášení na displeji:

too slow - letiš příliš pomalu
 block xx - jsi nad blokem xx
 chaff x - zbylo x falešných cílů
 flares x - zbylo x světlic
 enemy radar - jsi zachycen radarem
 missile warning - letí na tebe raketa
 target reguided - raketa zaměřena na cíl
 high ground - jsi v malé výšce
 collision predisted - narazíš
 over GS - jsi nad základnou
 select GS - vyber pozemní základnu
 forttrac week - velká vzdálenost pro navigaci

Honza Z.

LEVEL V letadlo



LEVEL VI ostrov

Pyramida

NEZNALOSTI

O

"POČÍTAČOVÝCH HRÁCH"

Nezastírám, že patřím mezi fan dy počítačových her. Nebo přesněji, patřím mezi fanoušky časopisu počítačových her Excalibur a tak mne velice zaujalo, když jsem (nedávno) v ranním rozhlasovém přehledu českého tisku zaslechl, že o počítačových hrách rozsáhle píše Občanský (dnes již Český) deník. Okamžitě jsem pro něj vyrazil do nejbližšího kiosku s novinami. Rádio nelhalo, v deníku byl opravdu veliký článek o... "počítačových hrách".

Uvozovky jsou tu zcela na místě. Tohoto krycího jména bylo u nás použito k pojmenování rozsáhlého "podnikání s financemi", které slibuje účastníkům velký zisk při nízkém poplatku za účast v akci. Dnes už jsou používány i jiné názvy, ale jedno je jisté: S počítačovými hrami o kterých čtete v Excaliburu nemají vůbec, ale vůbec nic společného.

Proč tedy o nich psát? Mladší kamarádi mne už několikrát přemlouvali, abych se také zúčastnil na podobné "hře". Nechápal, proč jsem vždycky odmítl. Naposledy to byl invalidní Petr, který mi nadšeně vysvětloval, že až dostane vyplacenu slibovanou statistickou částku, uloží si ji do banky na nejvyšší úrok a bude mít jisté přilepšení ke svému dosti nízkému důchodu.

Tohle rozhodlo. Uvažoval jsem, proč tak mnoho lidí podléhá kouzlu těchto akcí. Jistě, prémie za účast je mimořádně lákavá, ale přesto se tím všechno nevysvětluje. Vždyť se jich účastní i lidé, kteří nikdy nesázejí a hazard zásadně odmítají. Nejsem to já, kdo se mýlí a nepřipravuji se tím o možnost rychlého zbohatnutí?

Nejprve jsem zkusil jít na to od (matematického) lesa. Nabízi se mi zisk sto tisíc. Stačí jenom složit tisíc korun a zajistit dalších pět pokračovatelů. Ti budou mít stejný zájem jako já a zajistí si také každý svých pět následovníků. Po třech "kolech" mi organizátoři zašlou vytoužený obnos. Jednoduché. Jednoduché?



Dobře si prohlédněte tabulku:

1	1	14.999.999
5	6	14.999.994
25	31	14.999.969
125	156	14.999.844
625	781	14.999.219
3.125	3.906	14.996.094
15.625	19.531	14.980.469
78.125	97.656	14.902.344
390.625	488.281	14.511.719
1.953.125	2.441.406	12.558.594
9.765.625	12.207.031	2.792.969

V prvním sloupci je počet účastníků v každém kole. Ve druhém je počet všech lidí, kteří již svou tisícikorunu složili a třetí sloupec pro názornost uvádí, kolik ještě zbývá lidí v patnáctimilionové ČSFR, nezapojených dosud do "hry".

Ted' už jen zbývá odhadnout, ve kterém kole dostávám nabídku ke "hře" přistoupit. Počítají-li se účastníci na statistice, pak nemám šanci. Na mne by přišla řada až kdyby se zapojili i obyvatelé okolních zemí. celá "hra" se sama zastaví, protože se už nenajde nikdo, kdo by se i jen teoreticky mohl stát pokračovatelem v dalším (...a dalším kole).

Organizátoři celé "pyramidální hry" jsou si tohoto nebezpečí dobře vědomi. Právě proto už nepožadují, tak jako první "průkopníci", aby si každý hledal svého pokračovatele. Dnes nabízejí pohodlí a počítač. Ten už sám má zajistit pokračování, přidělit každému jeho "následníky" a udržet jej ve hře. Výborný psychologický tah! Počítač zajistí, aby se "neřiklovalo", vždyť je to nestranný přístroj, nemůže nikomu nadřezovat.

Tahle důvěra v počítač je dosud stále velká. Jeden známý mi prozradil, že když mu při pokusu výsledky příliš nevycházely, postačilo, aby údaje vytiskl na počítačové tiskárně. Všechny pochybnosti rázem zmizely. Vy, členáři Excaliburu, již víte o počítačích své. Počítač je jen stroj, uskutečňující myšlenku a jsem si jist, že u "počítačové hry" je to pouze myšlenka na ohromné "prachy", které má "hra" přinést. Komu? Obávám se, že ne obyčejným, řadovým "hráčům", kteří program nesestavili, neviděli, ani nekontrolovali.

Následuje odbočení do další z oblastí, které jsme v minulosti tolik zanedbávali. Ekonomika a ekonomické znalosti, to nám dneska už nezní cizí. Tak snad přetrpíte ještě i druhou tabulku:

1.000	0	0
6.000	0	0
31.000	0	0
156.000	100.000	56.000
781.000	500.000	281.000
3.906.000	2.500.000	1.406.000
19.531.000	12.500.000	7.531.000
97.656.000	62.500.000	35.156.000
		485.156.000
		???

Všichni se shodneme na tom, že peníze nejsou brambory a na poli nevyrostou. Tak odkud je seberou v "počítačové hře"? Vždyť, zhruba vzato, kolik do akce účastník vloží, tolik (někdy) dostane zpět. Ten figl je právě ve slovíčku někdy. Podívejte se na druhou tabulku! První sloupec dostaneme, vynásobíme-li počet všech účastníků (jejich vloženou) tisícikorunou. To jsou příjmy organizátorů. Ve druhém sloupci jsou jejich výdaje, výplaty premii "hráčům". A ten třetí, nejdůležitější sloupec, to je to políčko, které rodí zlaťáčky. Je to pouhý rozdíl mezi příjmem a výdajem. Pozor! Vůbec si nemyslete, že tato celá částka připadne organizátorům, to nikoliv. Ale cožpak se nechtl kamarád Petr spokojit jen s úroky? Jak vidíte na druhé tabulce, zajišťuje účast asi statisíce "vkladatelů" t.j.v. jistinu v docela přijatelné výši třicetipětimiliónů korun. Tahle suma, uložená v bance na úrok 10% (a může být i vyšší), "urodí" za rok tři a půl miliónu. A to teprve je sladká odměna pro organizátory "počítačové hry".

Povídání jsem sepsal, protože nemám rád, dělá-li někdo ze mne hlupáka. Jenomže, řekněte sami, kolik lidí by poslalo své peníze na výzvu: Poskytněte nám bezúročnou půjčku, peníze vrátíme po roce, Zn. Čestné jednání? Organizováním "počítačové hry" docílíte zaručeně lepšího výsledku. A budete-li si navíc počínat ještě tak jako hrdinové článku v Občanském deníku, pak si k miliónům z úroků přikradete ještě další. Řekněte mi, platí ještě heslo, že u nás o hlupáka nezavadiš, nebo už v "počítačových hrách" neplatí?

Joris

800

1. Tetris
2. Draconus
3. Elite

ZX Spectrum

1. R-Type
2. Myth
3. Robocop

C64

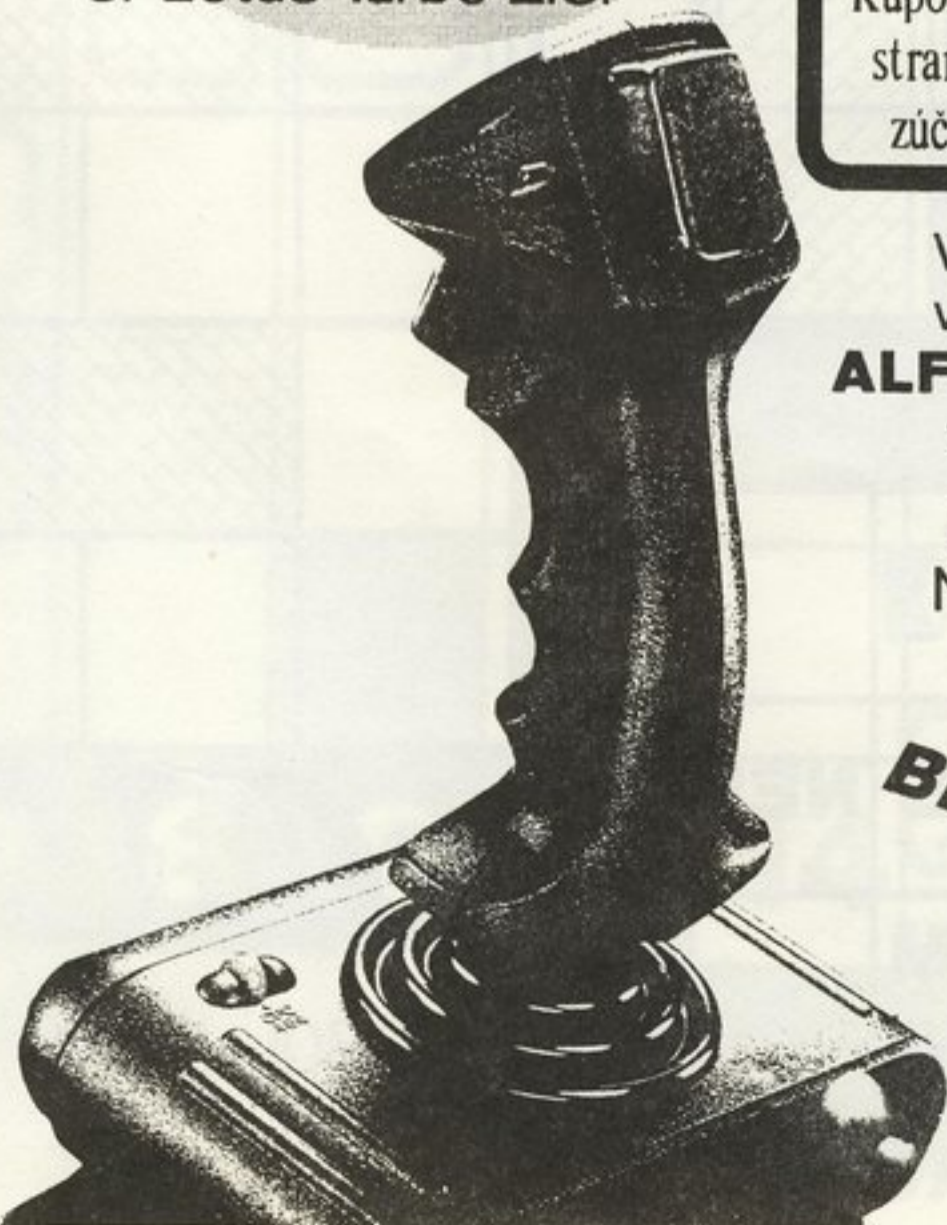
1. Turrigan II
2. Turrigan I
3. Last Ninja II

ST

1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Lotus Turbo E.C.

Amiga

1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Lotus Turbo E.C.



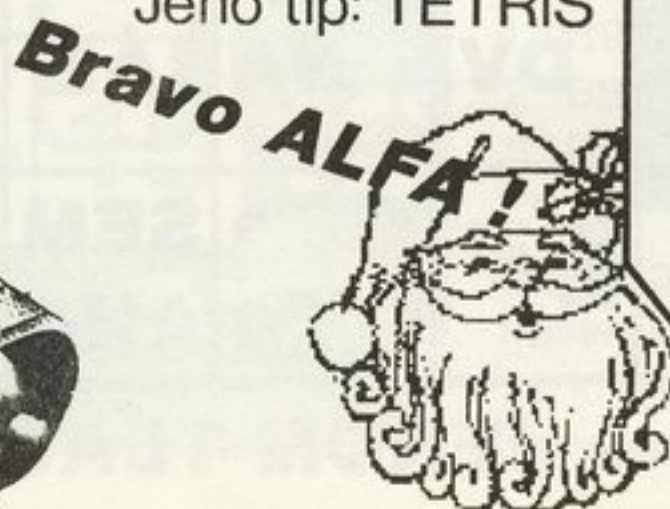
1. Powermonger
2. Populous
3. Lemmings

1	Powermonger Bullfrog	Ex 3
2	Dungeon Master FTL	Ex 4
3	Champions of Krynn SSI	↑
4	Lotus Turbo E.C. Gremlin	Ex 1
5	Mega-lo-Mania Sensible Software	Ex 8 ↓
6	Turrigan II Rainbow Arts	Ex 5 ↓
7	Chaos Strikes Back FTL	Ex 4 ↑
8	Gods Image Works	Ex 8 ✨
9	Lemmings DMA Psygnosis	Ex 2 ↓
10	Myth System 3	Ex 6 ↓

Kupón, který nalepíte na korespondenční listek, najdete na předposlední straně. Nezapomeňte napsat, jaký počítač vlastníte a jestliže se chcete zúčastnit slosování, pak také čitelně napište úplnou zpáteční adresu!

Vánoční joystick
věnovaný firmou
ALFA ELEKTRONIC
vyhrává čtenář
Petr Poláček
Němčičky 225

Jeho tip: TETRIS



JOYSTICKY

Quickjoy

2 tlačítka 6 kontaktů
robustní SV 119 Junior 169,- Kčs
pistolový SV 120 Junior-Stick 199,- Kčs
pilotní SV 122 Quickjoy II 269,- Kčs

**zakoupíte v prodejně
ALFA ELEKTRONIC**

Na poříčí 10

110 00 Praha 1

(02) 232 65 03

**Zboží zasíláme i poštou
prodej za hotové
i na fakturu**

A1 2 3 4 5 6 7

B

C

D

E

F

G

H

I

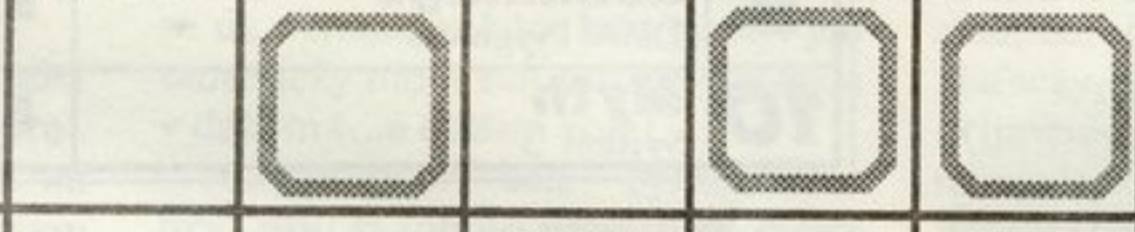
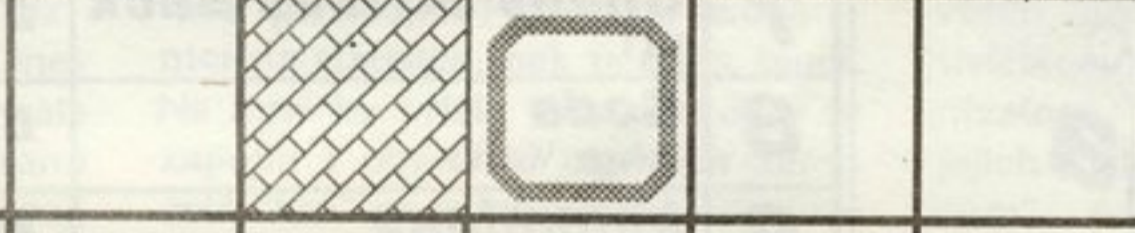
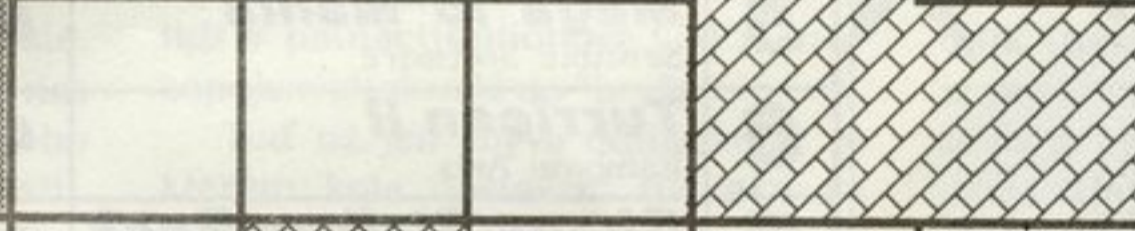
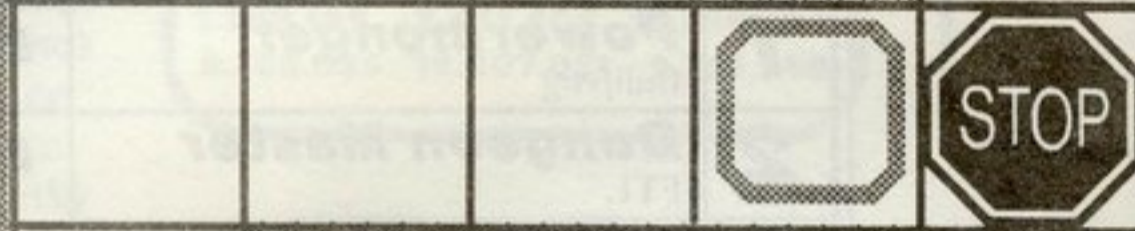
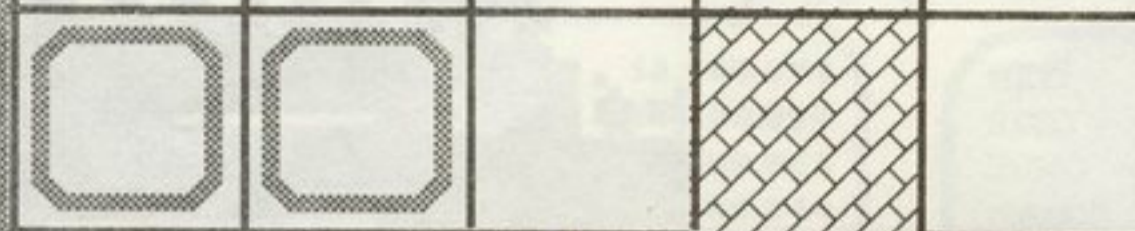
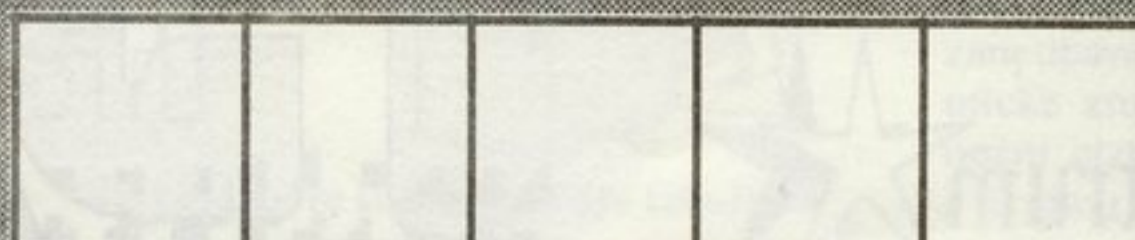
J

K

L

M

N



SEM			
NE			
DVĚ			NE!
		SEM	
		ANO	

7 8 9

JENOM TLAČIT!



Kam s tou bednou, šéfe?

Spectrum Holobyte

LEVEL 14

Na Vánoce, dlouhý
noce, říká se v jedné
koledě. My jsme pro
některý váš volný
večer připravili úlohu,
kterou jsme převzali
ze hry Soko-Ban.
Použili jsme verzi na
PC a vybrali jsme
level 14. Ty nižší byly
trochu jednoduché
a ty vyšší (hra jich
má plných 99)
zase příliš zdlouhavé
a pro časopis složité.

Podtitulek naznačuje, že ve hře se mají všechny "bedny", které jsou na označených políčkách přemístit do skladiště na políčka označená STOP. Důležité upozornění: Skladník může bedny jenom tlačit před sebou a nemůže je přeskočit! Má dost energie, aby každou bednu protáhnul třeba celým skladištěm, ale nemá tolik síly, aby pohnul dvěma bednami naráz. Proto opatrně při konečném umísťování! Soko-Ban je logický rychlík, máte být do 20 minut hotovi. Vy si bez časového omezení vyzkoušejte na připojeném herním plánu, přes kolik polí celkem musí být bedny přesunuty. Doporučujeme zápis:

1. B9-B8 1 (pole)
2. B8-D8 2
3. D8-D11 3

6 (součet polí)

S bednou na D11 už nepohnete.
Pošlete nám svá řešení! Vítěze, který se dokázal nejmiň namáhat, odměníme knížkou.

10 11 12 13 14 15 16

ZPRACOVAL JORIS

A-10 Tank Killer	* E6	Mega-lo-Mania	* E8	A - 10 Tank Killer	E7	■	■	■	人	人	■
Arcanoid	* E3	Millennium 2.2	* E1	Barbarian (Master/Psyg.)	E4	■	■	■	人	人	■
Barbarian (Palace)	* E1/E7	Neuromoncer	* E4	Cadaver	E7, E8	■	■	■	人	人	■
Barbarian (Psygy)	* E7	Nightshift	* E7	Chaos Strikes Back	E6	■	■	■	人	人	■
Barbarian II (Palace)	* E7	Obitus	* E4	Colony	E2	■	■	■	人	人	■
BAT	* E4	Operation Wolf	* E1	Dam Busters	E7	■	■	■	人	人	■
Battle Command	* E8	Out Run	* E6	Damocles	E5	■	■	■	人	人	■
Battle Ships	* E2	Paradroid	* E8	Dark Side	E6	■	■	■	人	人	■
Battle Squadron	* E3	Pinnball	* E3	Dizzy I	E5	■	■	■	人	人	■
Belegost	* E7	Pinnball Magic	* E3	Dungeon Master	E4	■	■	■	人	人	■
Brat	* E7	Pipemania	* E3	Elvira	E7	■	■	■	人	人	■
Buck Rogers	* E7	Plotting	* E5	Equinox	E5	■	■	■	人	人	■
Budokan	* E3	Police Quest	* E1	F-19 Stealth Fighter	E2	■	■	■	人	人	■
Cadaver	* E5	Populous	* E5	F-19 Stealth Fighter	E2	■	■	■	人	人	■
Carrier Command	* E6	Powermonger	* E3	F-29 Retaliator - mise	E1, E2	■	■	■	人	人	■
Castle Master	* E5	Predator	* E7	Falcon - ovládání	E7	■	■	■	人	人	■
Chaos Strikes Back	* E4	Prince Of Persia	* E5	Fighter Bomber	E7	■	■	■	人	人	■
Colorado	* E4	R.G.B. Baseball I	* E7	Fued	E6	■	■	■	人	人	■
Coloris	* E5	R.G.B. Baseball II	* E7	Future Wars	E4	■	■	■	人	人	■
Commando	* E7	Railroad Tycoon	* E6	Great Escape The	E5	■	■	■	人	人	■
Corporation	* E4	Red Baron	* E6	Hero's Quest	E4	■	■	■	人	人	■
Dam Busters	* E6	Red Heat	* E7	Hundra	E3	■	■	■	人	人	■
Damocles	* E4	Return To Eden	* E7	Jet Story	E3	■	■	■	人	人	■
Deflektor	* E1	Running Man	* E7	Maniac Mansion	E2	■	■	■	人	人	■
Deuteros	* E7	Sekačka trávy	* E6	Operation Stealth	E2, E3	■	■	■	人	人	■
Dragon's Lair	* E5	Sentinel	* E0	Powermonger	E3, E5, E8	■	■	■	人	人	■
Dungeon Master	* E4	Shadow Fire	* E7	Pyjamarama	E1	■	■	■	人	人	■
E - Motion	* E1	Shadow Of The Beast	* E2	Saboteur	E6	■	■	■	人	人	■
Elite	* E1	Shadow Of The Beast II	* E4	Shadow Fire	E7	■	■	■	人	人	■
Elvira	* E5	Silent Service II	* E6	Shadow Of The Beast	E4	■	■	■	人	人	■
Enduro Racer	* E6	Sim City	* E6	Shadow Of The Beast	E2	■	■	■	人	人	■
Enigma Force	* E7	Space Quest	* E0	Space Quest	E1	■	■	■	人	人	■
Escape From Colditz	* E5	Speedball I	* E7	Space Quest III	E5	■	■	■	人	人	■
Eye Of The Beholder	* E5	Speedball II	* E7	Speedball II	E6	■	■	■	人	人	■
F-15 Strike Eagle II	* E8	Starquake	* E2	Super Cars	E7	■	■	■	人	人	■
F-16 Combat Pilot	* E6	Stunt Car Racer	* E6	Supremacy	E3	■	■	■	人	人	■
F-19 Stealth Fighter	* E2	Super Cars	* E1	Three Weeks In Paradise	E3	■	■	■	人	人	■
F-29 Retaliator	* E6	Supercars II	* E7	Total Recall	E7	■	■	■	人	人	■
F/A-18 Interceptor	* E6	Team Suzuki	* E6	Tusker	E3	■	■	■	人	人	■
Falcon	* E6	Test Drive I	* E6	War In Middle Earth	E7	■	■	■	人	人	■
Falcon - Mis. Disk I	* E6	Test Drive II	* E6	Xenomorph	E5	■	■	■	人	人	■
Falcon - Mis. Disk II	* E6	Test Drive III	* E6	Yie Ar Kung-Fu	E5	■	■	■	人	人	■
Fighter Bomber	* E6	The Secret of Mnk. Island	* E7	Poke Atari	E6	■	■	■	人	人	■
Flood	* E3	Tomahawk	* E6	Poke Sharp	E6	■	■	■	人	人	■
Full Throttle	* E3	Total Recall	* E7	Poke ZX	E1, E3, E5, E6	■	■	■	人	人	■
Gods	* E8	Tower Of Babel	* E2	Tipy & Triky	E1, 2, 3, 4, 5, 6	■	■	■	人	人	■
Gold Of The Aztecs The	* E1	Toyota Celica	* E6								
Golden Axe	* E7	Turrican I	* E5								
Great Courts I	* E7	Turrican II	* E5								
Great Courts II	* E7	Tusker	* E1								
Great Escape The	* E5	Twin World	* E1								
Gunship	* E6	War In Middle Earth	* E7								
Hardball	* E2	Warlords	* E8								
Harley Davidson	* E3	Way Of Exploding Fist	* E3								
Heroquest	* E8	Wings	* E3								
Hundra	* E3	Winter Games	* E2								
Indiana Jones I	* E7	Worm In Paradise	* E7								
Indiana Jones II	* E7	Xenomorph	* E4								
Indiana Jones III	* E7	Xenon II	* E2								
Invaders	* E0	3D Construction Kit	* E6								
Jet Flight	* E6	Experiment (Sci-fi)	* E4								
Jumping Jack'son	* E2	Fuxof -(FFuka)	* E4								
Kayleth	* E7	Game Over (Sci-fi)	* E1								
Kick Off II	* E7	Logické rychlíky	* E2/3								
Klax	* E2	Nesmysl na niti	* E6								
Knight Lore	* E5	Osm kontra šestnáct	* E3								
Lemmings	* E2	Populous - s autorem									
LHX Attack Chopper	* E6	P Molyneuxem	* E7								
Locomotion	* E3	Pozor, životu nebezpečno	* E7								
Lombard Rally	* E6	Pyramida neznalosti o									
Loom	* E5	"počítačových hrách"	* E8								
Lord Of The Ring	* E7	Sierra On Line - seriál	* E3, 4,								
Lost Patrol The	* E2	5, 6, 7									
Lotus Esprit Turbo Chall.	* E1	Škatule, škatuličky, škat...	* E7								
Maniac Mansion	* E1	Vždyť létat je tak snadné	* E6								
Manic Miner	* E3										

Potřebujete některá
starší čísla?
Obrátte se na naši
distribuci
(objednávací kupón
vystříhnete vzadu)
nebo na počítačovou
prodejnou
v Martinské ulici
Praha 1

AMIGA

Commodore C-64

PC - MS DOS

ATARI ST

ATARI XE/XL

ZX Spect./Didaktik



Powermonger? Powermonger!

Powermonger je strategická hra, která (zejména podle počtu anketních hlasů) si získala srdce nejednoho herního nadšence. V Excaliburu č.3 jste našli první popis ovládání a v pátém čísle základní strategii. Tajemný LORD SEMTEX nám zaslal tipy do hry, které v žádném manuálu nenajdete. Takže do třetice je tu Powermonger ...

Problémy s jídlem

Při dobývání nových světů bývá největší nouze o jídlo. Nejjednodušší je útok na ovci. Co ale dělat v případě, že na ostrově žádné ovce nejsou nebo jsou příliš daleko? Pokud máte alespoň pět lodí, pak nezoufejte. Něco potravin lze získat i rybolovem. Naverbujte jen tolik lidí, kolik máte plavidel a vypravte se s nimi do nějaké vhodné zátoky (obvykle je někde v okolí Fish Hut neboli rybárna a často už tam několik vesničanů rybaří). Když dorazíte na místo, zvolte ikonu útoku směrem přímo pod sebe. Vaše jednotka se rozptýlí po vodě a vám budou vzrůstat zásoby jídla. Vydátnost loviště závisí nejen na zvoleném místě, ale také i na roční době. V některých světech, bohužel, ryby lovit nelze, stejně jako někdy nenajdete ani jedinou ovci.

Urychlení akce

Výroba ve vesnicích je jedním z důležitých strategických úkolů. Pokud na rychlosti produkce nezáleží, je vše v pořádku. Jakmile však rychle potřebujete vyrábět například čluny (nejčastěji na stupeň "jeden meč") a dochází vám jídlo, nebo se obáváte nepřátelského útoku, nastanou problémy. Tu je finta: Začněte vyrábět čluny na stupeň jedna a ihned potom, co vás lid poslechne, změňte účinnost na trojku. Místo toho, aby se začal vyrábět katapult, dál produkuje čluny, ale třikrát rychleji. Rychlost výroby, a ostatně i přesunu, závisí i na únavě vašich jednotek. Tu zjistíte tím, že použijete tzv. informační ikonu a ukážete na jednoho ze svých lidí. Objevi se text typu:

...He is Fit... Zjistíte odkud človíček pochází, jaké je jeho jméno a zaměstnání v civilu, ale hlavně v jaké je kondici. Ta u armády poklesne po tuhém boji nebo třeba po dlouhém zimním pochodu. Pak je nejlepší trochu počkat až přestane sněžit, nebo až se zregenerují síly.

Špionáž

Jakmile získáte dalšího kapitána a nemáte pro něj práci, pošlete ho na výzvědy (ikona Oko a ukázat kam). Kapitán rozpustí všechny své vojáky, převlékne se do cizí uniformy a vyrazí. Po příchodu do osady se zapojuje do normální práce, ale přitom vás stále informuje o všech pohybech nepřítele. Na mapě začnou kromě bílých teček (vaši lidé) blikat i modré, červené nebo žluté body. Teď už se nemusíte bát náhlého přepadu vaší osady. Pokud svému výzvědači zadáte jiný úkol, pak odhodí svůj převlek a je velice pravděpodobné, že ho rozzlobení starousedlíci zavraždí. Proto je třeba špiona stahovat tehdy, když se nachází mimo ves.

Mezi dvěma kameny

V některých světech je taková přesila nepřátel, že ani při nejlepší snaze nemáte šanci přežít, natož vyhrát. Najdete je hlavně u dolního okraje mapy. Máte v nich osmnáct lidí, kteří nic nenesou a mají málo jídla. Váš hrad stojí často mezi dvěma řisemi, které mají alespoň po desítku měst a jsou velice agresivní. Veškeré žádosti o příměří obě odmítají a mají zájem jen o váš strategicky umístěný hrad. Rozlučte se s vidinou klidného stáří v rodovém sídle a vydejte ho v plen nepříteli. Vaši jedinou záchranou je partyzánská válka. Začněte dobývat uprázdněné vesnice. Pokud přijde silnější nepřítel, klidně mu osadu vydejte bez boje, ale nenechte mu žádné jídlo, ani obyvatelstvo. Jakmile zmizí z dohledu, dobývejte další vesnice. Váš nepřítel by měl zatím bojovat s druhým gigantem a to se samozřejmě neobejde bez ztrát na lidském materiálu. Pokud je některý z jeho kapitánů zabit, nebo

zahnán, vrací se žoldněř do své rodné visky. Tam ale najde vaši vládu. Protože mu nic jiného nezbyvá, bez boje přestoupí na vaši stranu. Tak nějakou dobu jen sbírejte vojáky po opuštěných vesnicích a obcházejte bývalá bojiště v honbě za zbraněmi padlých. Přitom lehce získáte potraviny, protože počítačovi bojovníci nejsou tak inteligentní, aby sbírali kupy jídla nebo zbraní. Po takové dotaci je jednoduché počkat si někde "za bukem" na vhodnou chvíli a dorazit zbylého vůdce. Nesmíte však čekat dlouho, aby se cizák nespojil se zbytky svých armád. Pak by vznikla nová nepřátelská armáda a proti ní by vám pomohl jedině intervenční sbor OSN!

Dva mrňouši a obr

Může se stát, že vy a např. Jane III. máte po jedné jednotce a naproti tomu Jos XVIII. vlastní gigantickou říši. Pak je jediným řešením spojení. Navštivte slabšího z obou soupeřů a požádejte ho o příměří. Pravděpodobně ze strachu před silným sousedem je uzavře. Jakmile bude mít jen trochu vhodné podmínky, tak vás napadne (příměří jsou tu přeci od toho, aby se porušovala). To vás zatím ale nemusí trápit. Teď společně vytáhněte proti obří říši, nebo ještě lépe - nechte spojence útočit a dorážejte jen na vůdce nepřátel.

Vodní obrana

Tento způsob boje je zvlášť vhodný, pokud proti vám stojí velká přesila, která nemá ani čluny, ani dalekonosné zbraně. Potřebujete mít pro všechny

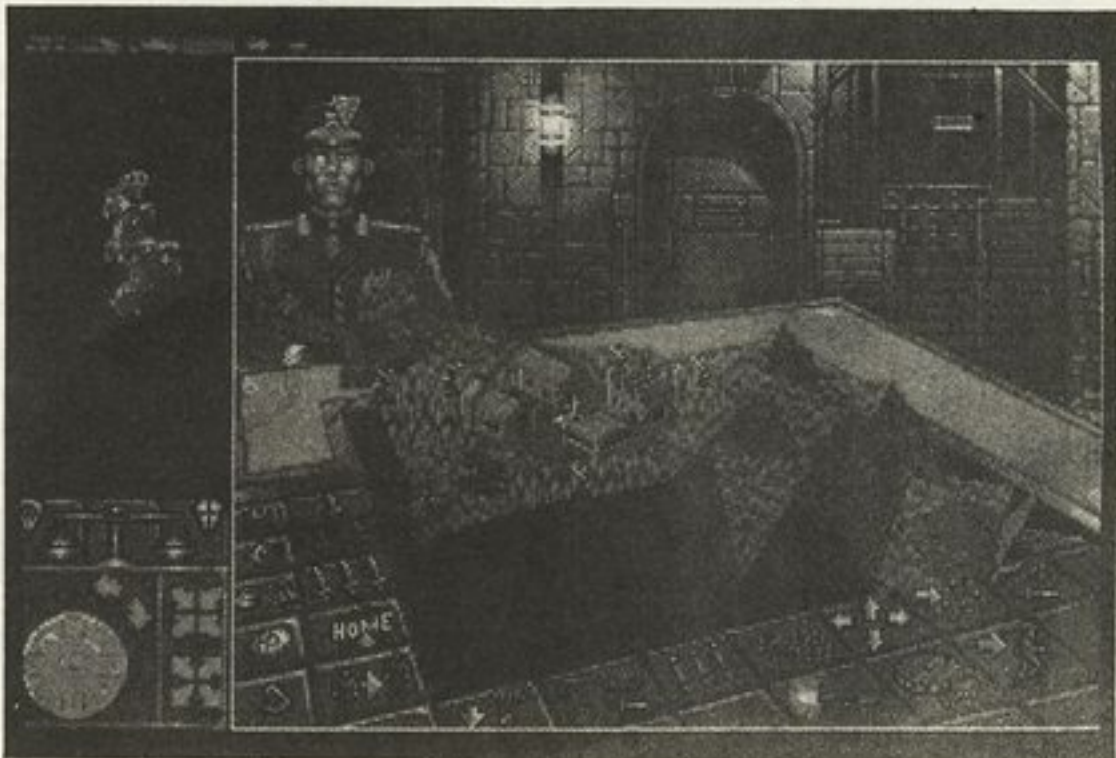
muže lodě a co nejvíce luků. Vyprovokujte nepřítele k útoku (boj a odchod) a ustupte na jezero nebo na moře. Kdo zůstane na souši, je ztracen. Proto spěchejte! Kus od břehu se zastavte a zaútočte na své pronásledovatele. Rozprášíte je snadno dalekonosnou střelbou ze svých luků, protože se k vám nemohou přiblížit.

Útok a útek

Používá se, jsou-li vaše i nepřítelovy síly zhruba vyrovnané, ale protivník má převahu lučištníků. Při přímém útoku by se vaše jednotka srazila se slaběji ozbrojenou částí nepřátel a než by se probíla k vůdci, pokosi ji lučištníci. Pokud nemáte dělo, katapult nebo alespoň stejně luků, pak počkejte, až se nepřítel dostane do osady v blízkosti kopce, dobude ji a usadí se v ní. Pak na něho zaútočte a ihned přchejte. Nepřítel vás začne pronásledovat, ale všichni jeho lučištníci zůstanou na místě. Rychle se dostaňte z dostřelu. Luky nestřílejte za roh. Uhněte za (ná) kopec a poražte cizáky bez luků. Pak se lze nepozorovaně přiblížit z druhé strany k vesnici a zbylé střelce odrovnat.

Sepsal Lord SEMTEX

Nový datový disk Powermonger je už na světě! Má název "World War I" a do hlavního programu se nahrává pomocí příkazu "Load data disk". Koho tedy už omrzeli středověcí bojovníci, může se spojenci vytáhnout do boje. Pozor, tedy se nehraje o jídlo, ale o pohonné hmoty!





Dizzy II



A máme ho tu zas - rozto-
milé bílé vejce, někdy až blá-
znivě cíle, až se z toho hlava
zatočí (anglicky Dizzy). Před-
pokládám, že už máte první
díl za sebou. Jestliže ne, dopo-
ručuji vám si ho podle návo-
du v Ex. č. 5 dohrát, abyste
měli na co navazovat. Stejně
jako u dílu prvního jsem při-
pravil kompletní návod s ma-
pou. Fantasy Jak šlo vejce na
vandru tedy začíná.

V předešlé hře Dizzy skon-
coval s černým kouzelníkem,
který ohrožoval jeho rodný
kraj. V tomto pokračování za-
stihneme neposedné vajíčko
na jakémsi ostrůvku v Tichém
oceánu. Loď, na níž se Dizzy
plavil ztroskotala a on se stal
zajatcem ostrova, na který ho
vlny donesly. Ostrov naštěstí
není zcela neobydlený, bydlí
tu farmář samotář - vaše je-
diná naděje na návrat. Cílem
hry je posbírat 30 penízků
zakutálených po ostrově a zis-
kat za ně od farmáře motoro-
vou loďku. Proto jdeme na to,
dřív než nás jižní sluníčko
uvaří na měkko.

PRVNÍ KROKY

Hru začínáte na mořském
břehu nedaleko od místa, kde
ztroskotala vaše loď. Popojdě-
te o obrazovku doleva, seber-
te prázdnou truhlu (Empty

chest-2) a přistavte ji ke ská-
le. Hop nahoru a doleva. Vy-
skákejte do levého horního ro-
hu velkého stromu a seberte
potápčské potřeby (Rubber
Snorkel-3). V místnosti vpra-
vo odkopněte nenápadný ka-
minek - otevře se vám cesta
do pravé horní části stromu.
Jděte tam pro kameru (Small
video camera-4) a pak upaluj-
te na startovní pláž. Skočte
do moře a u potopeného vra-
ku nešťastné lodi seberte ryč
(Salt water spade-5). Vraťte se
na břeh a seřadte si věci v po-
řadí shora: Snorkel, Camera,
Spade. Znova skočte do vody
a plavte o jednu obrazovku
dále za vrakem. Zde podko-
pejte ryčem kámen a na bu-
blině vyjedte nahoru na pravý
břeh. Jděte doprava k farmá-
řovi a věnujte mu kameru. U-
děláte mu tím takovou radost,
že vám daruje loďku (Dehy-
drated boat-6). Loďku spusťte
z mola na pravém konci ma-
py. To by bylo, teď je třeba se-
hnat ještě motor, do něj ben-
zin a od zapalování kličky.

SMUTNÁ MÍSTA

Vlevo od farmářova domku
seberte bibli (Old holy bible-
7) a další dvě obrazovky vle-
vo vezměte sekeru (Woodcut-
ters axe-8). Nyní na most vle-
vo od startu a položte sekeru.

V mostě se objeví otvor. Než
skočíte dolů, seřadte si věci
v pořadí shora: volné místo,
Bible, Snorkel. Skočte do ot-
voru a objevíte se v zatopené
prostoře. Plavte vpravo a vez-
měte si poklad (Cursed trea-
sure-9). Nyní plavte na levý
konec jeskyně a odtud po plo-
šinkách vyskákejte na denní
světlo. Znovu na velký strom,
tentokrát pro ostrý Sharp glass
sword (10 - meč). Poklad do-
neste farmářovi, od něj dosta-
nete motor, který také jděte
spustit z mola. Zároveň po-
blíž mola seberte zlatý klič
(Large golden key -11) a jděte
k hrobu, který leží na ostrově
v levé části. Na hrob položte
meč, ten udělá díрку a vy se-
stupte do vzniklého otvoru.
Jděte dvakrát vpravo a kličem
si odemkněte vchod do hrob-
ky pod jeskyní. Uvnitř najde-
te...vy zirate, my ziráme...mi-
krovlnnou troubu (Microwave
oven-12).

KONEČNĚ NA SVOBODĚ!

Troubu doneste farmářovi
a benzin, který od něj získáte
vhodte z mola do loďky. Vrať-
te se do hrobu, který jste me-
čem otevřeli a dejte se doleva.
Ze skalky nad vodou seberte
dynamit (Infrared detonator-
13) a pokračujte doleva. Mine-
te vrak lodi, most i strom,

až vstoupíte do zasypaného
dolu. Nyní položte dynamit
vpravo od menší skalky a zá-
val odstřelte. Získáte tak py-
tel peněz (Bag of gold coins-
14), za který vám zřítný ze-
mědělec poskytne poslední
věc nutnou k použití loďky -
kličky od zapalování. Teď již
zbyvá jen posbírat 30 mincí.
Pozor, několik jich je poscho-
váváných za různými před-
měty, jiné zase dostanete zpět
od farmáře, přinesete-li mu
některé nasbírané bylinky či
jiné užitečné věci. Není to nic
těžkého, kdo hledá ten najde.
Ahoj **ANDREW**.

KLÍČ KE HRÁM

Všechna čísla
Excaliburu
v prodejně



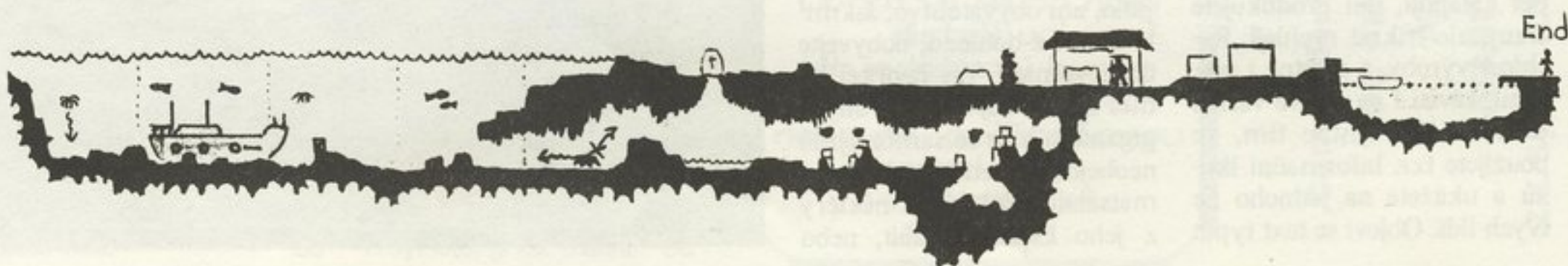
GM electronic

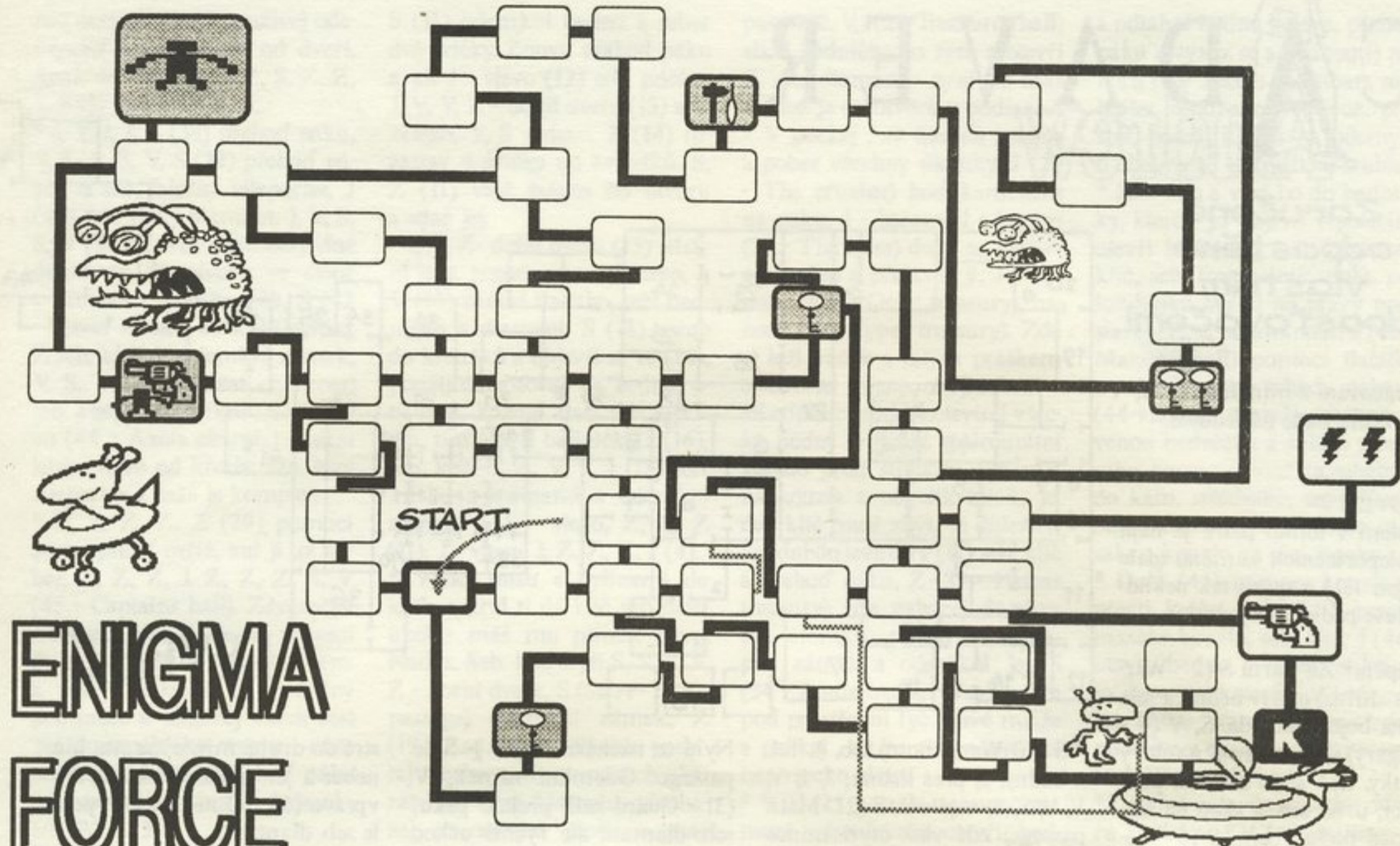
Sokolovská 21

Praha-Karlín

Metro B a C

Stanice FLORENC





ENIGMA FORCE

Stabilita a mir Impéria jsou ohroženy vládychtivým generálem Zoffem, který se otevřeně vzbouřil proti Imperátorovi. Odstraněním této hrozby byla pověřena speciální jednotka Enigma, jejímiž členy jsou nejschopnější agenti Impéria, vybaveni nejlepší možnou technikou. Uderné skupině se podařilo proniknout do Zoffova sídla, avšak generál uprchl (to byl obsah předcházejícího dílu SHADOW FIRE).

Enigma, oslabená o dva členy, pokračuje v pátrání po Zoffovi. Zrádný generál je nakonec objeven v tajné pevnosti na planetě Hetera. Před začátkem akce skupina obdrží z centrály velice důležitou zprávu - Insektoidi, část posádky pevnosti, přešli zpět na stranu Impéria. Toho bude možné využít.

Členové Enigma Force:

Zark Manter

Původ: člověk
Věk: 39 let
Funkce: velitel jednotky
Osobní údaje:
původem legionář, odborník na zbraně - expert na vedení skupinové války.

Syylk

Původ: Insektoid
Věk: neznámý
Funkce: zástupce velitele
Osobní údaje:
původem legionář, velmi odvážný, patologicky nenávidí Zoffa za okupaci rodné planety - odpovědný, velmi inteligentní, psychicky silný.

Severina Maris

Původ: člověk
Věk: 23 let
Funkce: specialistka-technička
Osobní údaje:
přišla z cely smrti planety Kerolth - nelitostná, tvrdohlavá - zkušená technička - výborná střelkyně - nesnáší však bílou barvu.

Maul

Původ: robot
Věk: vyroben 30. 7. 2112
Funkce: bojový robot
Osobní údaje:
hmotnost 185 kg -
výška 126 cm - antigravitační pohon - je vybaven silným bojovým laserem.

Ovládání předmětů:

Umístěte křížek na obrázek a stiskněte Enter (Fire).

Pick Up: Zvedání předmětů.

Drop: Položení předmětu.

Activate: Užití předmětu. Po Enter (Fire) a označte ještě vybraný předmět.

Weapon: Slouží k výměně a aktivaci zbraní.

Oops: Zruší všechny zadání činnosti.

Předměty:

Keycard: Magnetická karta, sloužící k otevírání dveří. Barva karty musí souhlasit s barvou místnosti.

Zoffcard: Osobní karta generála Zoffa, umožňující přístup do počítačového sálu.

Ryba: Potraviny. Doplní energii na maximum.

Nářadí: Pouze Severina je umí použít. Dokáže s ním otevřít jakékoliv dveře (pokud v místnosti není žádný nepřítel).

Granát: Účinky jsou vám asi dost jasné.

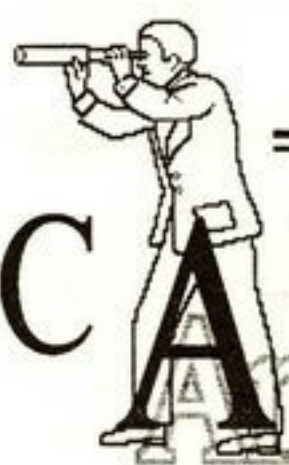
Paralyzer: Středně silná zbraň vhodná na kratší vzdálenosti.

Laser: Zbraň, silnější než paralyzer.

Přibližný postup plnění úkolu Enigmy:

Nejprve musíte najít Keycard; Vyšlete Syylka dolů, odtud nahoru, seberte klíč a vraťte se zpět na start. Teď pošlete Syylka do zbrojnice Insektoidů (nalezeným klíčem je třeba otevřít jedny dveře). Pouze Syylk se totiž může domluvit s Insektoidy. Poté, co proběhne rozmluva mezi Syylkem a jedním z Insektoidů (vypadají podobně jako Syylk, ale jsou tmavší), Insektoidi na vás přestanou útočit a budou vám pomáhat. Nyní převedte zbylou část skupiny do zbrojnice a pořádně se vybavte. S celou skupinou se vydejte do místnosti s nářadím. Nářadí dejte Severině. Nyní vás čeká nejtěžší úkol celé mise - najít generála Zoffa. Vyšlete tedy Syylka nebo Severinu, ozbrojené granáty a laserem (jsou to nejlepší střelci). Zoffa můžete zastřelit, je to ale obtížné a trvá to dlouho. Lepší je hodit do místnosti, ve které se Zoff nachází, granát. Byla-li akce úspěšná, vezměte z místa generálovy smrti Zoffcard. Vraťte se zpět ke skupině a jděte ke zbrojnici vzbouřenců. Pomoci nářadí a Zoffcard se nakonec dostanete do počítačového sálu, kde hra končí.

TAD



CAD AVER

**Zaručeně
odpastěno
vlastním
odpastovačem!**

Pokračování z minulého čísla,
dokončení bude následovat.

ÚROVEŇ 2

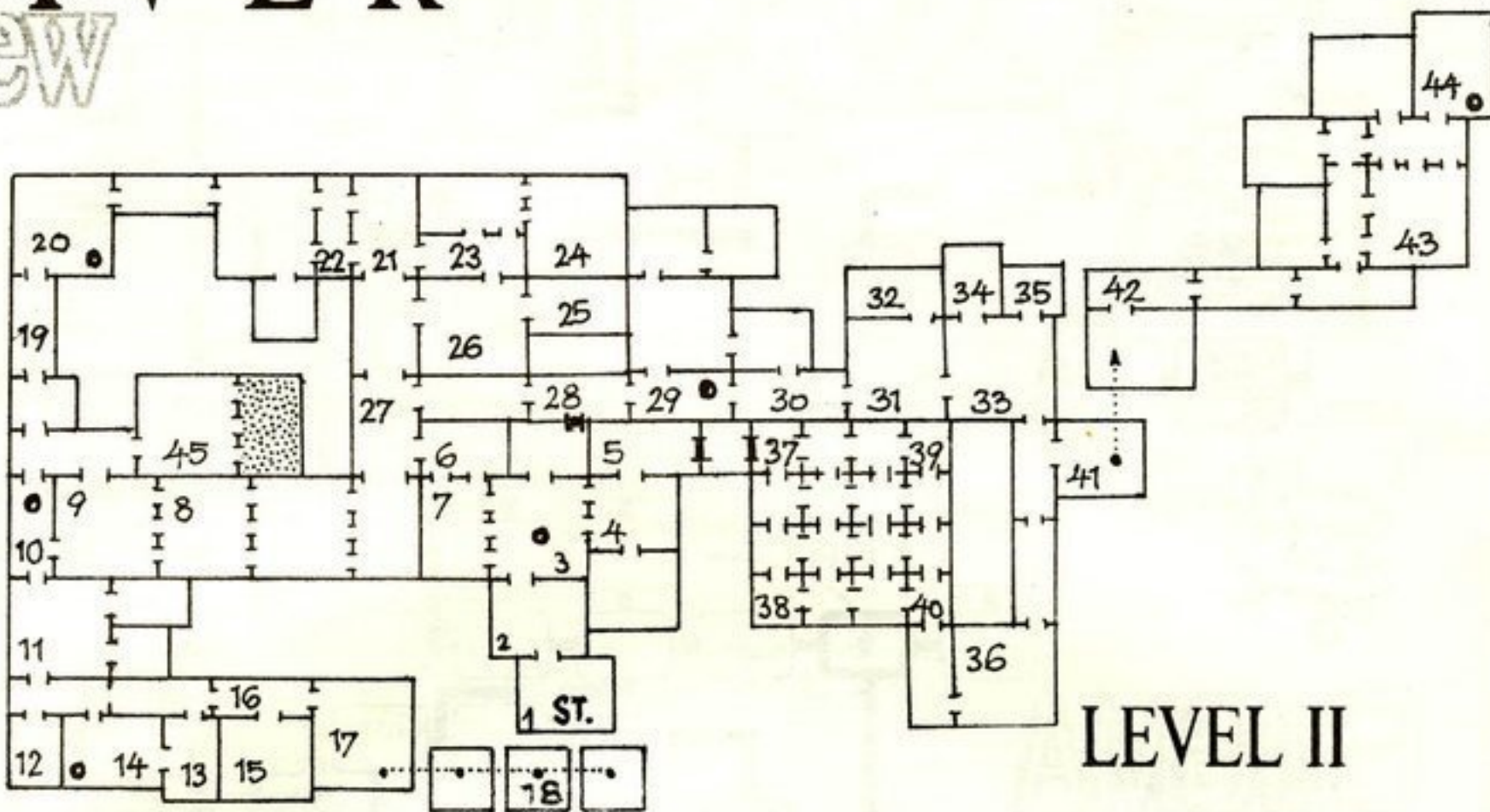
Úkolem v tomto patře je najít 5 Teleportačních kamenů (dále již jen Tel.) a spasit tak neklidné duše padlých bojovníků.

Sklepení* Ze startu S (2 - Warriors shrine) otevři bedny a sebereš různá bojová kouzla. S, V (4 - Religary) sebereš ze země Axelovy ostatky, vlož je do urny na podstavci, urnu sebereš a skočíš na lebeku nad podstavcem, S (5 - Secret room) přehodí páku, J, Z (3 - Inner chapel) sebereš z podstavce 1. Tel., přenesse tě do (6 - Ante room).

* Přehodí páky v pořadí zleva: 1, 3, 2, 1 a stiskne tlačítko na zdi, J (7 - Outer chapel) sebereš minci, S, Z, J, Z, Z (8 - Feasting hall). Opatrně sebereš uspávací kouzlo Sleep a minci, Z (9) jde zezadu k trůnu, proz. ho, stiskne tlačítko, dále stiskne tlačítko na zdi a můžeš si počist...

* Z (10 - Back passage) přehodí páku, zpět V, S, nahoru, J (10) přeskočí díru a sebereš klíč. Spadneš k bedně, otevřeš ji a sebereš 2. Tel. S, dolů, S, Z, S, S, S - levé dveře (12 - Cooks room) sebereš létající pánev a z bedny sebereš klíč, S, V, uspi oko kouzlem Sleep, S (13 - Boys room) přistav bednu pod hlavu na zdi a hlavu stiskne, Z (14 - Maids room).

* Stiskne tlačítko, otevřeš bednu, vezmeš 3. Tel. (15 - Cellar) shodí všechny lahve na zem, sebereš klíč a peníze, S (16 - Cooks passage) odemkne zámek, V (17 - Granary) pod plošinkou je ukryt klíč, sebereš. Odemkne zámek a zatáhne za řetěz, dolů, přehodí páku, dolů (18 - Granary). Sebereš klíče, přehodí páku a vyskákej po řetězech zpět do 17, Z, Z, Z, tam odemkne dveře, S, S, V, S, S, S (19 - Top passage) odemkne zámek, skočíš na listinu a z ní skočíš na sever, sebereš minci.



LEVEL II

* S (20 - Ward room) sebereš 4. Tel. z bedny, J, přes listinu, J, J, V, V, V, S, S, uspi oči, S (21 - Main passage) zde vlož čtyři mince do otvoru vpravo od dveří. Z (22 - Side passage) přehodí páku, Z, po schodech - horeš V (22) sebereš nápoj síly Strenth, V - horeš (21) přehodí páku, Z, spadneš dolů, V, V (23 - Side passage) přehodí levou páku, dotlačí plošinku nad otvor, skočíš na ni, přehodí pravou páku, S - horeš. Sebereš klíč, V - horeš (24 - North chamber) uspat oči a vzít oba diamanty, zpět Z - horeš, J - horeš, J - horeš, V - horeš (25 - Upper chamber) sebereš kouzlo na otevírání zamčených truhlic a diamant.

* Kouzlem otevřeš dvě menší bedny, sebereš kouzlo na energii a kouzlo proti otravě. Z (26 - Side chamber) spadneš na zem, vypij nápoj síly Strenth a natlač sloup pod klíč. Vedle sloupu si položíš létající pánev a dojedíš si pro klíč, sebereš klíč a pánev, odemkne zámek. Z, J (27 - Main passage) vlož diamanty do otvoru ve zdi v žádaném pořadí, V - horní dveře, V (28 - Side passage) protlač klíč skrz mříž a sebereš ho.

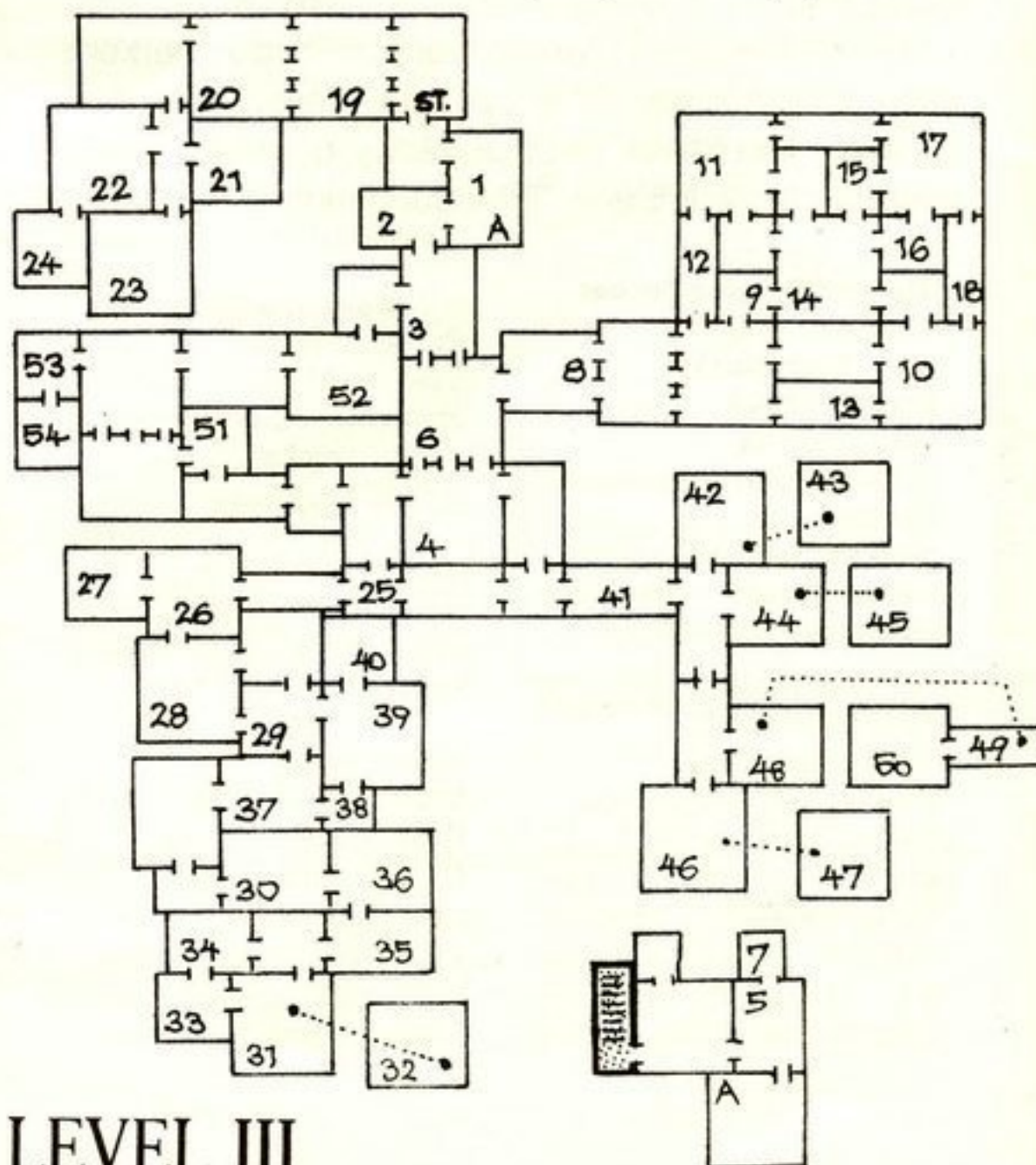
* V (29 - Side passage) položíš létající pánev před mříž a nech se vyvážet nahoru. Udělej tady krůček rovně a spadneš doleva či doprava na mříž tak, abys mohl pánev sebrat, vezmeš ji tedy a spadneš k potvoře, sebereš 5. Tel. (přes tuto mříž se dá dostat i jinak, ale takto je to rychlejší).

Nyní se nacházíš v (30) - Side passage. Odemkne zámek, V (31 - Guard hall) přehodí páku, sebereš diamant ale rychle uskočíš před kvádry.

* S (32 - Guard chamber) sebereš lahvičku s jedem a vhodí ji do úst na stěně, sebereš zlato a sněž jidlo. J, V (33 - Ward room) dvakrát přehodí páku, dotlačí plošinku pod tlačítko a tl. stiskne. N - vlevo (34 - Lookout room)

strčí do druhé mříže zprava, nic neber a jen přehodí páku, J, S - vpravo (35 - Outer ward) rychle sebereš diamant.

* J, J, J, J (36 - East chamber) stiskne tlačítko a sebereš kouzlo na otevírání zamčených dveří Door Spell a diamant. Rychle nastup na plošinku, stiskne tlačítko na západní stěně a uskočí na střední plošinku. Počkej si na výtah, Z, S, zde začíná svízelý labyrint. Postupuj takto:



LEVEL III

než dorazíš do 37 použij ode-
mykací kouzlo (dále od dveří,
jinak nefunguje) jdi Z, S, Z, Z,
S, S (37) přehod páku.

* J, V, J, J, Z (38) přehod páku,
V, S, V, S, V, S (39) přehod pá-
ku, J, seb. falešný teleporter, J
(40) seb. velký diamant. J, V, S,
S, V (41 - Lords chamber) vlož
diamanty do otvoru ve stěně
v žádaném pořadí, dolů, S (42
- Secret tunnel) stiskni tlačítko,
Z seb. klíč, V odemkni zámek,
V, S, V (43 - Great chamber)
seb. klíč, S, odemkni, S - vpravo
(44 - Axels chamb.) stiskni
lebku vlevo od křesla, seb. levý
teleporter a máš je komplet.

* Z, S, Z, Z, Z (29) pomoci
pánve přeleť mříž, ani ji už ne-
ber, Z, Z, Z, J, Z, Z, Z, S, V
(45 - Captains hall). Závěrečná
místnost, zde dojde ke spasení
duší. Polož nyní Axelovu urnu
a velký diamant na prázdný
podstavec a naházej všech šest
Tel. do vzniklého otvoru - duše
budou spaseny. V přehod páku
a stoupni si na kruh. A jedem!
ÚROVEN 3

Trůn * Jdi J, V (1 - Side cham-
ber) skoč na páku, stoupni si
mezi mříže a počkej, až se sev-
rou. Musí v nich zůstat
průchod! Z- dolní dveře (2-Vi-
sitors gaol). Přehod páku, seb.
klíč a zbraň, která se jmenuje
shirikan.

* J (3 - Court hall) odemkni
zámek, J, J (4 - Royal court) -
Tvé úkolem je obsloužit krá-
le, nejdříve poruči přinést mu
královskou korunu. Seb. klíč
a svíčku S, S, S, V, dolů, seb.
střelnou zbraň pod schody, S (5
- Gaol) odemkni dveře a vrať
se nahoru - J, nahoru.

* Z, J, J (6-High court) z bedny
si vezmi odpastovač a energii,
přehod páku, dolů (7-Royal
gaol) seb. korunu a odemkni
dveře, J, J, nahoru, Z, J, J, J
(4), dej králi korunu. Sdělí ti,
že klíč od vyšší úrovně ti daru-
je, když mu uvaříš elixír, který
se skládá z pěti ingrediencí. Po-
drobnosti v knize vedle trůnu.

*Nejprve musíš najít kouzelnou
bylinu, král ti dá klíč od sekto-
ru, kde se bylina nachází, např.
tentokrát je to severovýchodní
část mapy. S, V (8-Quests hall)
projdi středem haly, odemkni
dveře klíčem od krále, V, V, V,
V, S, Z, Z - dolní dveře (9 -
Royal maze) seb. klíč z bedny,
J, V, V (10) odemkni zámek, S
- vlevo, Z, S, Z (11).

* Přehod páku, J - vlevo (12)
vypij dolní lahev vína, seb. klíč,

S (11) odemkni bednu a seber
dvě svíčky. Znovu přehod páku
a jdi J - vlevo (12) seb. svíčku,
J, V, V, Z - dolní dveře (13) seb.
železo, V, S - vlevo, Z (14) ro-
zestav 4 svíčky do kroužků. S,
Z (11) vlož železo do otvoru
a stlač jej.

*V, V, Z- dolní dveře (15) stisk-
ni levé, potom pravé tlačítko, J,
V (16) stiskni tlačítko, seb. bed-
ničku a diamant. S (18) vstup
do kroužků a objevíš se ve (14),
použij odpastovač na bednu, o-
tevři ji, kromě zlata seb. i prs-
ten, tím otevři bedničku z (16),
seb. klíč. S, Z, V, V, J (18) seb.
misku s bylinami a odemkni
zámek, J, S - vlevo, Z, S, Z
(11), J - vlevo, J, Z, Z, Z, J (4).

* Vhod misu s bylinami do
kotle a král ti dá klíč pro další
úkol - máš mu přinést nápoj
Nodos. Seb. klíč a jdi S, S, S, V,
Z - horní dveře, S (Start - Main
passage) odemkni zámek, Z
(19 - Royal hall). Rychle posbi-
rej všechny mince, nenech uka-
zatel na stěně klesnout, přechá-
zej po střední plošině poté
dostaneš dva diamanty, seb. je.

* Z (20) diamanty hod na prk-
no vpravo od koule, ta zapadne
do díry, diamanty seb. a páku
přehod. Z, J, E (21 - Meat store)
proz. sud s prasečí hlavou, sně-
ž kytu a seb. klíč, seb. kámen. Z,
Z (22 - Royal cellar) přitlač si
bednu pod otvor, vyskoč na ni
a vhod do otvoru kámen.

*Sud z levého horního rohu při-
tlač ke zdi přesně naproti díře,
stiskni páku, seb. klíč a kámen,
otevři bednu, seb. masakrovací
kouzlo, minci a energii. V, J
(23) otevři bednu, seb. klacký
S, V (21) použij masakr. kouzlo
a pomoci klacků vystrkej klíč
z klece, seb. klíč. Z, J (23) zá-
mek odemkni, vlož kouli do ot-
voru, odtáhej sudy a páku, kte-
rá je za nimi schovaná, stiskni.

S, Z, odemknout, J (24) vlož
minci do otvoru ve stěně, přitá-
hni si truhlu k jižní stěně, vy-
skoč na ni a naházej nepotřeb-
né věci vpravo od koule tak,
aby koule shodila sud, proz. sud
a seb. nápoj Nodos. Dones ho
králi - S, V, S, V, V, V, J, V, Z -
dolní dveře, J, J, J (4). Vhod
Nodos do kotle a král ti opět dá
klíč k dalšímu úkolu: nyní máš
přinést bílý prášek z jeho kle-
notnice.

* Jdi Z, J (25 - Square cham-
ber) odemkni dveře, Z, Z (26 -
Ward room) šlápní na plošinku
vlevo dole, Z (27-Guards room)
otevři bednu, seb. energii a od-

pastovač, V, J (28-Treasures hall)
shod bedničku na zem a otevři
ji, seb. diamant - nyní již máš
4, vlož je do otvorů v podlaze.

* V počkej, až kámen spadne
a pober všechny úlomky, J (29
- The crusher) hod kamenem
na páku, J - horem, J - horem
(30 - The rider) dojet na plošin-
ce k páce a přehodit ji, J - ho-
rem, J (31 - Great treasury), na-
horu (32- Upper treasury). Zde
si leží váček s bílým práškem
a stříbrná mince, oboji seb.

*S odpastovačem zotevířej všec-
ky bedny (v jedné je imunitní
kouzlo proti střelám) seb. růz-
ná kouzla a několik klíčů, je-
den klíč musí zůstat, je důležitý!
Spadni do levé díry (31) seb. klíč
a přehod páku, Z (33 - Helms
treasury) zde naházej do díry
pět úlomků, přisuň si bednu
pod zámek a odemkni jej, S
(34 - Lords treasury) stoupni si
pod prostřední tyč pravé mříže
a počkej, až na tě spadne, po-
ber všechno zlato.

* V, V (35 - Axels treasury) po-
mocí odpastovače otevři bed-
nu, pober zlato, otevři druhou,
seb. kouzla na sílu a na rych-
lost, 2x přehod páku na zemi
a obě na zdi, S (36 - Sliger) pře-
hod páky zprava doleva, Z (30)
přehod páku, Z přehod páku
a rychle odemkni dveře, S, V (37
- Flailer) přehod páku a rychle
skoč na plošinku, V, S (Great
chamber). Přehod páku na ze-
mi a stoupni si pod dřevo, ne-
spadne až na zem, ale střely
vykryje.

* Seb. klíč, zpět J (38) otevři
bednu, seb. klíč a přehod páku,
S (39) odemkni zámek vpravo
nahore, seb. železo, J (38) vsad
železo do otvoru a stlač ho, S
(39) přehod páku, S (40 - Les-
ser treasury). Přehod páku, seb.
klíč, odstaň pasti a otevři větší
bednu, seb. klíč, J, Z (29) vlož
minci do otvoru, Z, S, V, odem-
kni, V, S, V (4).

*Vhod prášek do kotle, seb. klíč
pro další úkol - najít speciální
kouzlo, které lektvar v kotli do-
končí. V, J, odemkni, V (41 -
Diplomats hall) seb. klíč zpod
kosti, V, S (42 - Vanlands hall)
přisuň sud pod štít, proz. štít,
seb. klíč, seb. zvířecí lebku, na-
horu (43 - Upper chamber).

* Seber hůlku Wand (leží vedle
bedny) otevři bednu, seb. kou-
zlo na otevírání zamč. truhlic,
seb. lahev, odstr. pasti z malé
bedničky a seb. klíč, dolů, J, o-
demknout, V (44-Southern hall),
polož Wand na první podstavec

a odtáhni bednu doleva, přehod
páku a vyvez se s bednou(!) na-
horu (45- Matils chamber), seb.
hůlku zpod pancíře, proz. pol-
štář, použij listinu na odemyk.
truhel ze 43 NA velkou truhlu.

* Seb. klíč a vlož ho do bednič-
ky, kterou jsi objevil v polštáři,
otevři bedničku, seb. změnčný
klíč, seb. trojúhelník, dolů. po-
lož hůlku Wand na pravý pod-
stavec, Z, J, odemknout, J (46 -
Malusas hall) pomoci tlačítka
a páky si postav schody, nahoru
(44-Halusas chamber) seb. čer-
venou bedničku a železo z hor-
ního kamene, vlož trojúhelník
do kam. středního, seb. Wand,
otevři bednu a seb. kouzlo ma-
sacr a kouzlo na cizí jazyky.

* Dolů (46) pomoci kouzla si
přečti knihu, seb. ji, S použij
masacr kouzlo, seb. klíč, J (46)
otevřit bednu, v ní sebrat kouz-
lo na superskok. S, S, V (45) po-
lož hůlku Wand na prostřední
podstavec, odpastovačem otevři
bedničku a seb. klíč.

*Z, J vlož páku do pravého otvo-
ru a stiskni ji, V (48-Eastwargh
hall) polož něco nepotřebného
na zem, skoč na to, napij se su-
perskoku a přehod páku, naho-
ru (49 - Upper stair) odemkni,
Z (50 - Upper chamber) nahá-
zej láhev, červenou bedničku,
zvířecí lebku a černou knihu
do otvorů podle odp. barev.
Seb. liquid pro dovršení elixíru,
V, dolů, jako minule přehod
páku do původní polohy, naho-
ru, spadni do díry, J, V (5), J,
nahoru (1), Z, J, J, J (4).

* Vhod liquid do kotle a král ti
uloží poslední úkol přinést mu
pohár, ze kterého bude lektvar
pit. Seb. klíč, Z, odemkni, Z, Z,
znič dolní mrchu shirikanem,
nebo masakrem, S (51- Guards
shrine) přehod páku, vypij kou-
zlo na sílu Strenth, odtáhni prk-
no, sebr. klíč, zpět J, V, odemkni
* V, V, S, S, Z, J (52 - Muster
room) znič přišery, sebr. klíč,
odemkni, Z, seb. dva klíče,
znič obě přišery, Z, odemkni
oba zámky. Z (53 - Guards kit-
chen) proz. podušku, seb. klíč,
J (54 - Royal armoury) seb.
helmu, odpasti bednu a otevři
ji, seb. kouzlo Poltergeist a
tříkrát ho použij.

* S, V, J (55 - Guards hall) seb.
klíč, odemkni, V, J, V, V, V, S,
V, V, V, V, V, S, Z, S, Z (11) ote-
vři bednu, seb. pohár, J, J, Z,
Z, Z, J. Naplň pohár, podej ho
králi, seb. klíč k dalšímu po-
schodi, S, dolů, J, Z, odemkni,
Z, nahoru....úúúú UFF

POKE PRO ZX SPECTRUM A ODOBNÉ POČÍTAČE Z RODINY ANA SINCLAIRA PR FANOUŠKY O NEZAPOMENUTELNÉHO ZX P SBÍRAL A VYZKOUŠEL JENÍ KOUŠEL ZATLOU KAL ZX

Protože mezi příznivci ZX Spectrum nebo Didaktiku Gama kolují různé verze programů, je tu u každé hry vždy několik POKE. Vyzkoušejte všechny a vyberte ty, které vám vyhovují.

3. ČÁST - DOKONČENÍ

NEBULUS	32921,0
NEMESIS	51949,0
NIGHT GUNNER	24001,194
neubýv. letadla	24763,182
odstr. sífu	24001-3,195
NIGHT SHADE	52739,0
	58056,0
	57440,0
	53442,0
	53443,12
	51105,0
NODES OF YESOD	24763,182
	32661,0
NOMAD	40785,x
NORTH STAR	
odstr. nepřítel	44433,0
NOSFERATU	32499,0
	39791,201
ORBIX	65529,191
	32127,0
	32188,0
ORION	37319,201
OUT RUN	39204,0
PACMANS REVENGE	26000,183
	27354,183
PANAMA JOE	38633,167
PAPER BOY	48023,201
PENTAGRAM	49917,0
	49917,201
zastav čas	49916,0
velký skok	50751,0
PEOPLE FROM SIRIUS	31473,0
PHEENIX	29375,0
PI-BALLED	44416,5
	46457,0
	46441,0
PINBALL	31566,0
x počet životů	28950,x
PINBALL WIZARD	51566,0
PIPELINE 2	32511,18
POGO (Ocean)	44259,0
	44260,33
PROHIBITION	30382,0
	30383,0
PROJEKT FUTURE	27662,0
PSSST	24984,0
zahubit hmyz	27250,1
PSYTON	41100,1

PSYTRON	41098,17
	41099,32
	40625,0
	40625,1
	41101,0
	28625,0
	28626,0
	26142-4,62
	26142-4,255
	26142-4,0
PUD PUD	49287,0
PUNCHY	45632,0
PYJAMARAMA	48658,0
	48670,0
	43883,2
PYRAMID	44685,0
QUAZATRON	58347,195
	58348,210
	58349,224
RAID OVER	46512,182
MOSCOW	30414,182
hangar	40299,182
letadla	43364,182
u sil	46507,182
ve městě	49130,182
RAMBO	27401,0
	27401,52
	27402,0
	27402,201
	60263,0
RASTAN	48909,255
REFLEX ubývání času	
jen při srážce	58153,183
REQUE TROOPER	30874,0
RENEGADE	41048,185
RENTAKILL RITA	57982,0
sprej	58520,0
jidlo	58229,0
RETURNS	51330,205
OF ROBOTS	52515,205
	63041,201
RIVER RESCUE	33420,0
	33452,0
	33426,0
	33199,255
ROADBLASTER	43634,60
	55214,0
ROAD RACER	27150,0
ROAD WARS	43059,183
	43078,183

ROBIN	49911,0
OF THE WOOD	49111,0
	29911,0
ROLL & ROUND	30900,0
	30900,182
ROLLER COASTER	36594,50
	36868-9,0
ROMEL'S REVERNGE	42976,0
RYGAR	51216,0
	61577,0
SABOTEUR síla	29894,0
čas	46998,0
SABOTEUR 2	
čas	37122,0
energie	61340,201
SABRE WULF	43575,255
	45520,255
	44605,186
	44676,255
	44677,80
SAI COMBAT	63364,201
	32421,201
SALAMANDER	48261,0
SAM SPADE	25215,0
	26381,0
SAMANTHA	23408,6
FOX STRIP	23392,255
SECTOR 90	36584,0
	36585,0
	36420,182
SCOOBY DOO	64027,86
	64028,5
	29614,0
SCUBA DIVE	
x životy	55711,x
SCHIZOIDS	25102,0
SIDE ARMS	29411,127
SIDEWALK zastavení času	
na 14:59	52877,100
SILENT SHADOW	33191,0
	34624,166
SIR FRED	46650,167
energie	46862,201
SKOOL DAZE	30464,201
SNOWMAN	63197,0
SOUL OF A ROBOT	
x životy	25812,x
SPACE RAIDERS	25962,0
SPACE ZOMBIES	29553,0
SPANNER PEEPY	23659,0
SPECTRAL INVADERS	
	25062,254
SPECTRAL PANIK	28522,0
SPECTRES	25680,183
	25690,183
SPELLBOUND	42170-4,x
	55066,0
	55070-2,0
	27871,0
	36133,0
SPIKY HAROLD	34813,0
	34808,24
SPORE	53336,0
STAINLESS STEEL	49323,4
	46957,103
STAR CLASH	25381,183
STAR PILOT	44130,0
	44393,0
STARION	46526,0
	46600,0

STARQUAKE	50274,0
STEIN	33723,0
x životy	29277,x
y start. úroveň	28265,y
STONKERS	21576,0
STOP THE EXPRESS	
	34464,183
	34926,183
	35257,0
STRAKE FORCE COBRA	
čas	48389,0
energie	46499- až
	46501,0
STRANGE LOOP	63160,182
	63159,0
	63161,0
STREET HASTLE	43391,0
STRONTIUM DOG	52156,0
SUBMARINER	50643,183
SUPER STUND MAN	27262,0
SWEEVO'S WORLD	33219,0
	37008,255
TAU CETI	
start	49784,201
TBATB	31981,0
čas	31984,24
TECHNICIAN TED	44258,0
	44259,0
TERRA CRESTA	35050-2,0
TERMINUS	45583,0
	47023,0
TERROR DAKTYL	37629,0
THE FALL GUY	27235,0
THE GREAT ESCAPE	
do 3. bloku	51243,201
THE KILLING	
STRONTIUM	52156,0
THE LIVING DAY	
LIGHTS	38913,201
THE PYRAMID	
neubýva energie	44685,0
THUNDER BIRDS	58927-30,0
	50927-30,0
TIRNANOG	34202,200
	31365,201
	34751,201
	33727,24
	30801,195
	35421,24
T.I.S. FIREMAN	59505,x
TITANIC 1	54641,0
	59189,0
	59043,0
TITANIC 2	54693,0
	59350,0
	59389,0
TLL	35733,0
	33807,0
TORNADO LOW LEVEL	
	55006,0
životy	35006,0
čas	33807,0
TOUR DE FORCE	
čas	45472,24
cykly	42062,0
TRANS AM	25446,0
TRANTOR	56711,0
TRASHMAN čas	52037,0
další stupeň	42457-9,0
nesmrtnost	48985,201

TRAVEL W TRASHMAN

38656,142
38656,183
31981,0
31984,24
27933,0
41431,182
29711,0
49711,0
27783,0

UNDER WURDLE

59375-6,0
59380,0
38041,0
45019,201
59591,0
29264,183

VINDICATOR

35055,0
34364,0
33448,0
34064,0
34139,0
34203,0
38631,0
44912,0

W.A.R. WHO DARES WINS 2

38394,0
50833,0
50833,183
60305,0
25522,x
25516-8,x

WORSE THINGS

HAPPEN 35443,0
WRIGGLER 4 50173,0

XARAX

41351,0
41352,0
53592,0

YABBA DABBA DOOO

37003,x
43612,0

ZAR JAS

30230,183
30256,183

ZAXXAN ZAXXON

50244-7,0
52224,0
50245-7,0

ZIP ZAP

48825,x
54065,0
53382,x

ZOLYX

50476,0
50800,0
53729,0
27743,0

3D STAR STRIKE

56733,0
26244,0
26849,0

4D TERROR DAKTIL

37629,0
32769,0

19-SHOTING RANGE

33949,0
33539,0

1942

47007,255

ATARI 800 XE

O tuto sbírku POKE pro malé, ale oblíbené ATARI 800 se postarali dva naši čtenáři. Jakub Lošák z Rychnova nad Kněžnou a Jan Kapička z Prahy.

POPEY 42096,189
PRELIMIN. MONTY 45521,165
PREPIE I 4764,185
životy 4001,189
čas 4755,185
PREPIE II 12353,185
životy 12251,181
ochrana 12983,185

QIX 29676,165
QUASIMODO 11699,0

RAINBOW WALKER 32372,173
RIVER RAID 41813,234
RED MAX 35503,173
ROBIN HOOD 13582,173
ROSENS BRIGADE 17631,173

SATANS HOLLOW 42475,173
SEA CHASE 43436,165
bonus 42086,165
SHAMUS I 12376,173
SPIKY HAROLD 14142,22
SPECIAL DELIVERY 21843,165
21968,165
SPYS DEMISE 13964,165
čas 10231,0
STARQUAKE 8052,165
SUBMISSION 13666,173
SUPER PACMAN 38041,173
SWAT-COMANDO II 12940,173

TRAIL BLAZER 17089,173
18208,173
TREE SURGEON 43689,173

URIDIUM 21480,173
21494,173

UNIVERSAL HERO

čas 5156,173
vzduch 7345,173

WHO DARES W. II

životy 6533,165
nesmrtelnost 4730,169
WEB MASTER 9337,173

ZENJI 15819,173
ZEPELIN 16364,173
ZONE X 22466,173
ZORRO I 3725,173
10248,173

ZORRO II 16763,173
24286,173

ZYBEX

1. hráč 19572,173
2. hráč 19604,173

ZATÍM JE TO VŠECHNO.

Těšíme se na vaše doplňky!

SHARP

Když jsem si koupil v roce 1987 SHARP MZ 800, tak na něj u nás zrovna moc her nebylo, ty, na které jsem narazil, pocházely většinou z her na předchozí typy SHARP MZ-700 nebo dokonce MZ-80K. Hry využívaly pouze "ASCII grafiku" a jenom jeden zvukový kanál. Možnosti mého SHARPa zdaleka nevyčerpávaly a joystick u nich nešel vůbec použít! Ale "osmistovka" dokáže mnohem víc! Jen posuďte sami:

GRAFIKA: 40 x 25 programovatelných znaků,
kterých je 512 8 barev
320 x 200 bodů 4 barvy ze 16
640 x 200 bodů 2 barvy ze 16

po rozšíření videoRAM ze 16 na 32 kB
(stálo mne kolem 500 Kčs) jsem získal:

320 x 200 bodů 16 barev
640 x 200 bodů 4 barvy ze 16

ZVUK: 3 zvukové kanály
1 šumový kanál
6,5 oktávy

PAMĚŤ: 64 kB RAM
16 kB VRAM (nezávislá na RAM)
lze rozšířit na 32 kB
16 kB ROM (nezávislá na ROM)

Počítač má zabudovaný kazetový magnetofon s možností připojení dvou disketových jednotek a RAM disku.

První hry, které jsem na SHARP získal, mne moc nenadchly. Z originálních her, psaných přímo pro tento počítač stojí za zmínku snad jen Flappy, logický rychlík, podobný Budokanu s pěknou hudbou a grafikou a GALAO, kosmická střílečka. Víc kvalitních, originálních (západních) her jsem zatím neviděl. Zdálo se mi, že SHARP i já jsme s herním software nahrani.

Samozřejmě jsem neměl pravdu a vše se v dobré obrátilo. Ukázalo se, že existují lidé, kteří se SHARPEm něco umějí - vždyť "osmistovková kubatura" má procesor Z80A. Ano, ten, který má ZX Spectrum a kompatibilní. Tihle dobří skřítky začali předclávat programy ze ZX Spectra na SHARP. Zdálo by se, že to musí být téměř nemožné, když nemají k dispozici zdrojový text v assembleru. Chyba lávky, mnozí z nich získali takovou dovednost, že předclaná hra byla ještě lepší, než její originál na Spectru. Například hru INTERKARATE+ doprovází kvalitní hudba a v dolní části obrazovky neustále roluje doprovodný text.

Jsou však i horší případy. Některé předclávky, (není jich moc, ale přece), dopadly žalostně. Hra oněmčila, zmizela i barva a hra je tak neuvěřitelně pomalá, že se skoro nedá hrát. Naštěstí takových krachů není příliš mnoho.

Za tu svoji námahu neměli "předcláváci" ani korunu, vše dělali z fandovství zadarmo. Až po listopadu 1989 začaly vznikat soukromé firmy, které začaly software i prodávat. Osobně vím o čtyřech, ale jistě je jich mnohem víc. Překvapuje mne, že neinzervují v Excaliburu, ale asi předpokládají, že SHARPisti už o nich vědí.

Nejdříve se předclávaly hry pouze ze ZX Spectra, ale už se objevují i převody ze ZX 128, např. INDIANA JONES 3, nebo BATMAN THE MOVIE 89. Vznikají samozřejmě i původní hry, ale těch je velmi málo. Jednou z posledních, nedávno vzniklých je Hlipa. Hra má sice pěknou, trojrozměrnou grafiku i kvalitní hudbu a zvuky, ale s námětem je to úplná katastrofa. Úkolem je nalézt v rozsáhlém, mnohopatrovém bludišti čtyři předměty. Můžete se pouze pohybovat, nestřílíte, nejsou tu žádné předměty navíc, nic. Po půlhodině vás hra určitě přestane bavit.

Z toho, co jsem popsal, vyplývá, že se v žádném případě nedá říci, (jak jsem četl ještě letos), že na SHARPa chybí software, protože existují nejenom hry, ale všechny možné druhy uživatelských programů, jaké si jen lze přát. Grafické editory, výborný textový editor FET atd. Jenomže to už je jiná kapitola.

Vladimir Škach.

POKE PRO SHARP

Návod, jak s POKE čísla pracovat, byl v Excaliburu č.6. Nahrajte hru, stiskněte RESET a pomocí monitoru vložte hodnoty. Znovu spustíte podle pokynu za značkou st.

Vladimír Škach

BOULDER DASH

798E,C3
x živ. 78F0,max.FF
st 2617,00,00
skok na G2600

DRILLER

energie BB36,00
BC76,00
st G1244

FRED

79C0,A7,C9
st G2183

GALAO

2F43,00
st neexistuje, hru je třeba nahrát např. do Turbo Copy, změnit hodnotu a znovu spustit

GREEN BERET

A2B4,B6
st 2919,FD,21,82,
FF,C3,10,34
3457,8B,A1
skok na G2910

JET PAC

x živ. 6317,max.FF
st G7380

JET SET WILLY

8C3B,00
x živ. 87E1,max.10
st 3295,C3,01,33
skok na G328C

KNIGHT LORE

čas C3A4,C9
nesmrtnost a start
1000,31,A0,5B,
3E,00,D3,E1,32,
3ED1,C3,00,2A
2A15,6C
skok na G1000

MANIC MINER

8946,00
st G2000

ROBIN

BE32,00
st 1A66,C3,10,34
skok G1ADD
hudba 3496,05
349B,04
349D,D2

SUPER GORDON

4927,00,00,
00,00
st G2800

ZEXAS

220D,00
st 2011,00,00
skok na G2000

ELVIRA A JEJÍ NÁSTRAHY PŘEKONÁNY CHYTROST NEJSOU ŽÁDNÉ ČÁRY SUPERTIP!

Vážená redakce.



V pátém čísle Excaliburu jste popisovali perfektní adventure hru Elvira. Tahle hra mě natolik zaujala, že jsem se od ní takřka nemohl odtrhnout. Dělalý mi však problémy souboje, o jejichž větší obtížnosti je také v článku zmínka. Jelikož jsem při těchto soubojích ztrácel poměrně dost životů, (akční hry jsou totiž moji slabinou), vymyslel jsem si takový malý trik a rozhodl jsem se Vaším prostřednictvím sdělit ho i ostatním, (pokud se Vám ovšem bude líbit).

Tak takhle začíná dopis přítele Radka Beneše z Vimperka a nám se jeho nápad i jeho trik opravdu líbí a tak ještě začerstva (dopis přišel 8. října) jej okamžitě dáváme všem fandům na vědomí. Ani my v redakci nejsme totiž žádní arkádoví supermani a soubojové vložky jsou také pro nás těžko louskatelným ořechem. Proto, Radku, díky a máš slovo:

Trik obchází potřebu originálního manuálu, ve kterém jsou popisovány speciální nápoje, které jsou pro hlavního hrdinu na posilněnou míchaný v hradní kuchyni. Vše je určeno pro počítač Amiga.

Princip triku spočívá v úpravě datového souboru, který si hráč ukládá v průběhu hry na disketu a ve kterém je zaznamenán stav hry (tedy i počet životů, síla, atd.) K úpravě je zapotřebí libovolný hexa-editor např. New Zap či Discovery. Ale teď už k vlastnímu postupu:

Zjistíte-li během hry, že Váš život visí na vlásku a další souboj byste už při první chybě nepřežili, uložte si stav ve hře pomocí funkce SAVE do souboru, který např. pojmenujete Pokus.ELV. Nyní vyresetujte počítač a natáhněte si do něho některý ze jmenovaných editorů (nebo i jiný podle Vašeho výběru a Vašich možností). Vraťte

do počítače disketu, na níž je uložen Pokus.Elv. a nahrajte jej do editoru. V New Zap je to volbou FILESPEC, v Discovery pak FILES MODULE a LOAD. Potřebujete se nastavit na 20 756. byte od začátku souboru. To provedete v New Zap funkcí GOTO, kde zadáte číslo 41 a pomocí myši se nastavíte v levé polovině okna na byte, jehož pozice vpravo nahoře je označena číslem 114. V Discovery si vyberete z menu FILE položku "JUMP TO" a potom do okna zadáte hodnotu 20 756 (\$5114).

Tim jste se dostali na začátek sekvence sedmi dvoubytových čísel, která udávají, jak si ve hře stojíte se svým zdravím. Čísla by měla začínat nulou a jdou v tomto pořadí: STR, RES, DEX, SKI, XXX, LIF a EXP, tedy celkem čtrnáct bytů.

Použil jsem stejné značení, jaké je na obrazovce. Číslo XXX se během hry nezobrazuje a při startu je nastaveno na 999 (\$03E7), je tedy jediné, které má první byte nenulový.

Zjistil jsem, že čím je toto číslo menší, tím více životů ztratíte, zasáhne-li Vás soupeřův meč. Nepřítel prostě potřebuje méně úderů k Vaší likvidaci.

Editorem však můžete tato čísla, byty, změnit. Nejdůležitější asi budou hodnoty pro STR (síla), LIF (život) a XXX.

Nedoporučuji Vám však měnit první nulové byty kromě XXX a dávat si tak více životů než 99 (\$0063). V prvním souboji byste stejně už po prvním úderu protivníkovou zbraní většinu takto získaných životů okamžitě ztratili. Mně se nejvíce osvědčilo toto nastavení:

STR= \$00FF (k usmrcení nepřitele pak stačí jeden úder), XXX= \$03E7 (jako při začátku hry) a LIF= \$0063. Co ostatní zkratky znamenají nevím, nemám originální manuál.

Upravený soubor si zase pěkně uložte zpátky na disketu a hurá zpátky do hradu za Elvirou!

Jak vypadá závěr hry, taky nevím, protože jsem v katakombách s hrůzou zjistil, že mám poškozen disk číslo 5 a tak tedy sháním nový a jak to vypadá, do hradu se nějaký čas nepodívám. Všem šťastnějším čtenářům ale srdečně přeji mnoho úspěchů v dokončení hry měsíce z Excaliburu číslo 5. Jenom mi povězte. Jsou ty pětky hrou náhody, nebo jsou v tom nějaká divná počítačová kouzla?

Radek Beneš

Radku, ještě jednou děkujeme a myslíme si, že jde jenom o náhodu – kouzla neumí na Amize Elvira, ale umějí je naši čtenáři a Tvůj dopis je toho nejlepším dokladem.

Redakce

Belegost

Jan Zatloukal

Máte z trpasličího hradu, obsazeného zlými skřety, odnést drahokam, který léčí zranění, způsobená zlými silami.

1. Prozkoumejte travu, najdete zrezivělou sekyru.
2. Vezměte sekyru.
3. Jděte k jezírku, zde uvidíte třpytivý kámen.
4. Vezměte třpytivý kámen.
5. Jděte podél bystriny. Uvidíte podlouhlý kámen, železný hák a kaluž.
6. Vezměte podlouhlý kámen.
7. Použijte jej k nabroušení sekyry.
8. Odložte podlouhlý kámen.
9. Jděte zpátky a k hoře.
10. Položte třpytivý kámen.
11. Jděte k louce a do lesa.
12. Použijte 2 x sekeru. Poražte strom a osekejte z něho větev.
13. Vezměte osekáný kmen.
14. Jděte k louce a na pláň.
15. Použijte kmen k odvalení balvanu.
16. Prozkoumejte hrnec zlata. Najdete zlatou mouchu.
17. Vezměte zlatou mouchu, kahan a nádobku s olejem.
18. Z nádoby nalejte olej do kahanu.
19. Položte osekáný kmen.
20. Jděte k louce a ke stromu.
21. Prohledejte listí, najdete ježka.
22. Vylezte na strom pro jablko.
23. Prohlédněte jablko, najdete červa.
24. Vezměte jablko.
25. Slezte ze stromu.
26. Položte jablko k ježkovi, ten vám za ně nabídne zlatý klíček.
27. Vezměte si zlatý klíček.
28. Jděte do středu louky a k hoře.
29. Prozkoumejte křovi, najdete dveře.
30. Použijte zlatý klíček k otevření dveří.
31. Položte prázdnou nádobu.
32. Vezměte suchý mech.
33. Třpytivým kamenem zapalte mech.
34. Hořícím mechem zažehněte kahan.

35. Položte třpytivý kámen, už nebude zapotřebí.
36. Vezměte prázdnou nádobu.
37. Projděte dveřmi, samy se uzavřou.
38. Do prázdné nádoby si naberte alkohol.
39. Najedte šipkou na pomoc a "pomáhejte si" tak dlouho, dokud budou slyšet kroky.
40. Jděte na východ.
41. Položte nádobu s alkoholem.
42. Jděte do spižirny.
43. 2 x prozkoumejte sud s alkoholem. Skřet se mezitím opije.
44. Vezměte lano.
45. Jděte na východ.
46. Sekerou dokončete to, co načal alkohol.
47. Jděte na východ.
48. Použijte lano.
49. Po laně do haly.
50. Jděte na západ. Uvidíte kosti.
51. Mezi kostmi najdete meč.
52. Vezměte meč.
53. Jděte do haly a na jih. Spatříte pavouka.
54. Položte zlatou mouchu, tím odlákáte pavoukovu pozornost.
55. Použijte meč.
56. Odložte meč.
57. Vezměte oštěp.
58. Použijte kahanu k nažhavení špičky oštěpu.
59. Jděte do haly, na sever, chodbou na sever, na západ a na jih. Uvidíte drahokam a zlatou tyč.
60. Vezměte zlatou tyč.
61. Jděte na sever, východ a až do haly.
62. Jděte na východ, uvidíte velkého netopýra.
63. K zabiti netopýra užijte oštěp se žhavou špicí.
64. Jděte na jih k sutinám.
65. Prohledejte je, najdete dřevěné bednění.
66. Použijte ostrou sekeru, odstraňte bednění a uvidíte trámy.
67. Položte ostrou sekeru.
68. Jděte dolů, uvidíte ležícího hada, který něco zakrývá.
69. Použijte zlatou tyč, had ji ovine odhali na čem ležel.
70. Vezměte Alqualamir.
71. Jděte nahoru.
72. Vezměte dřevěné trámy.
73. Jděte na sever a do haly.
74. Jděte nahoru.
75. Vezměte lano.
76. Jděte na západ, na sever a (brr) do vody.
77. Svažte lanem z trámů vor.
78. Press any key... Stiskněte cokoli.

Indiana Jones II

Oplatte západním sousedům neúspěchy při malé privatizaci a ve hře jim vyfoukněte před nosem faraonův platinový náhrdelník.

1. Prozkoumejte prázdná sedadla, najdete padák.
2. Vezměte padák, bič... a pryč.
3. Dolů! Padák ale použít!
4. Po použití odložit.
5. Jděte na jih, uvidíte palmu.
6. Prozkoumejte ji, narazíte na německou uniformu.
7. Vezměte ji a oblékněte se do ní.
8. Jděte na jih a pokračujte, až uvidíte německý automobil.
9. Prohledejte auto, má autobaterii.
10. Jděte na západ, je tam lopata a radiostanice.
11. Vezměte obojí a na východ!
12. Použijte radiostanici, dozvíte se instrukce.
13. Odložte přenosnou radiostanici.
14. Jděte na východ - vida, truhla!
15. Jen se "prošacujte", najdete klíček.
16. Odemkněte visací zámek truhly.
17. Položte klíček a berte diamant.
18. Jděte na západ, na sever a dále na sever. Uvidíte palmu.
19. Lopatou vyhlubte díru do podzemí.
20. Odložte lopatu, svlékněte uniformu a sestupte dolů.
21. Jděte na jih a znovu na jih. U stropu visí diamant.
22. Šlehnutím biče srazte diamant.
23. Bič odložte, diamant uchopte.
24. Jděte na sever, pak 3 x na západ a znovu na sever.
25. Pro změnu na východ, spatříte další diamant.
26. Do sbírky se hodí. Sebrat!
27. Jděte na západ, na jih, 3x na východ, vydejte se na sever a znovu na východ. Tam je nápis na zdi a další kus do série.
28. Vezměte diamant a pokračujte na východ, potom na sever. I tam je diamant.
29. Nenaříkejte, že je tu předdiamantováno a berte.
30. Jděte na jih.
31. Vidíte, jak se oplácí sbírat diamanty! Položte všech pět kousků a otevře se vstup do faraonovy hrobky.
32. Jděte dolů a uvidíte platinový náhrdelník...

COMMODORE 64

- Hledám přítele za účelem výměny celodiskových her. Sbíráám hlavně simulátory nyní sháním A-10 Tank Killer. Seznam zašlu. Karel Schiesser, Tolstého 21, Opava 746 01
- Vyměním jakýkoliv disketový software na C64, výběr z 250 her. Přemysl Dolínek, 5.května 745, Bechyně 391 65
- Sháním manuál Iron Lord na C64. Též mohu nabídnout různé české manuály na prodej. Jiří Moravec, Teplická 264, Praha 9 - Prosek, 190 00
- Koupím hry vyšlé v letech 1988-91. Radovan Kotrla Rokytnice 438, Vsetín 755 01
- Pro C64 koupím Page - Fox, Giga - Publish a Geopublish, tel. (02) 888 084
- Koupím hry na C64. Cena dle dohody. Michal Stanislav, Chalabalova 1597, Praha 5 - Stodůlky, 155 00 tel. (02) 555 123
- C64 II, 1541 II, Dr1535 a další příslušenství. Klučka, Hájkova 12, Šumperk 787 01
- Prodám Commodore 128 + 2 disketové jednotky + zelený monochrom. monitor + manuály a programy, cca 13.500,- tel. (02) 705 944 Tom. Větrovský, V nížínách 362, Praha 10
- Nabízím hry na C64 na kazetách. J. Fröhlich, Zámecký vrch 1401, PSČ. 463 11 Liberec 30
- Koupím pro C64 program Atari emul. V. Janečka Železná Ruda č. 369 PSČ. 340 04
- Vyměním celodiskové hry na C64. Nabízím Turrican 2, Last Ninja 3 a 250... Michal Šimon, Koperníkova 863/43 Třinec VI, 739 61
- Prodám Comm. C64/II, disk drive 1541/II, final cartridge III, BT-100, M-1 mouse, cassette recorder. Vše v dobrém stavu za 13.000,- Kčs! Jiří Janda tel. (02) 472 44 94 večer. Začátečníky zaškolím!
- Vyměním nejnovější hry na C64. Jen na kazetě. Sháním: Dick Tracy, Duck Tales, Battle Squadron... Seznam za seznam. Výběr z obs. seznamu. R. Křeček, Osvobození 361, České Mezíříčí 517 71
- Vyměním hry na C64 raději na disketách. M. Havlík, Týrsova 6, 120 00 Praha 2
- Šťoviček tel. 0441 (Náchod) 207 68 Nový C64 II prodám + disketová jednotka 1541 II, 33 disket, dataset, 24 kazet, reset, literatura, mapy. Vhodný dárek. Špičkové hry. Nabídněte, neváhejte.
- Prodám, koupím, vyměním jakýkoliv software na C64 nebo C128. Pište na adresu: A. Jelínek, Mickiewiczova 11, Praha 6, 160 00
- Koupím manuál strojového kódu k C64. Vyměním hry a užít. programy na kazetách. Standa Chytrá Pod kasárny 1014/II, Jindř. Hradec 377 01
- Prodám C64 + dataset + joy. + 500 her. P. Knoblich N. Frýda 1, Č. Budějovice 370 05
- Koupím hry na C64 Turrican 1, Battle Squadron, Teenage Turtles, Siba PKonšelská 9, Praha 8 Libeň 180 00
- Hledám firmu nebo člověka, který opravuje Commodore 64 v co nejkratší době. J. Janošek, Okružní 4, Hustopeče 693 01
- Zháním North and South, Lords of Doom, Last Ninja 3, Elite II na C64. B. Reday, Astronautická 37, Košice
- Kdo prodá na dobírku manuál ke hře Apollo 18 na C64? Předem děkuji. Petr Dlabaja, Opařany 245, PSČ 391 61
- Prodám C64 II, 2x joystick, datasette, manuál, 6 kazet her cena 5900 Kčs. Pavel Chobot, Votočkova 400/10, 460 07 Liberec 7
- Koupím na C64 Lotus Esprit Turbo Challeng. L. Korotwitschka Palackého 703, Bohumín 735 81
- Koupím disk. verze programů: Hydra Platos, Master Base, Star Texter, Sam Reciter, Oxford Pascal atd. Dalibor Ondra, Sadová 19, Adamov PSČ 679 04

**Upozorňujeme všechny, kteří
hodlají inzerovat, že pořizování
kopii za komerčními účely je
v rozporu s autorským zákonem
a podle trest. zákoníku (§ 152)
jde o činnost protiprávní!**

- Prodám Schneider PC/XT 40 HD RAM 512 kB CGA. Commodore 128 mechaniku Comm. 1571. Ceny dohodou. Peter Novák, Murgašova 4 Sereď 926 01 tel. (070792) 2352
- Prodám C64 + disketová jednotka + magneto fon + 35 disket + 5 kazet + literatura + 2 joysticky. Adam Daněk, Merhautova 91, Brno 613 00, tel. (?) 673 930
- Prodám C64, dataset, joystick, 16 kazet. Jenom komplet. Levně. Luděk Dostál, Čajkovského 906, Hradec Králové 9, 500 01 tel. (049) 614 830

MS DOS

- Vyměním hry na PC (VGA, EGA, Hercules, Monochrom). Pošlete seznam se stručným popisem her. (A teď poradte, co s tím - adresa chybí! Fandové, při vyplňování kupónů nemyslete na hry, ale na text!)
- Kdo nahraje kvalitní hry na PCXT CGA? Zašlete svůj seznam se stručnou charakteristikou. Jiří Arnošt. I. Šustaly 1080, Kopřivnice 742 21
- Kdo nahraje hry na PC/AT? Zašlete seznam. Petr Dolník, Luční 4592, Zlín 760 05
- Vyměním hudební programy na Soundblaster, AdLib, Covox, D/A a hry na VGA. Filip Lázníček, Urxova 296, Hradec Králové 500 06, tel. (049) 621 908
- Vyměním hry na PC IBM (VGA, EGA). Filip Mírek, Nedašovská 334, Praha 5 - Zličín, 155 00, tel. (02) 301 61 13
- Koupím hry na PC. Vůbec nemusí být nové. Prosím o seznam. D. Háč Černá 7, 110 00 Praha 1
- Vyměním hry a programy na IBM PC (VGA). Igor Stašek, Větrná 81, Miroslav 671 72
- Hry na PC Koupím nebo vyměním za užité programy. Prosím nabídněte. Jan Liška Krakovská 22, Praha 1, 110 00, tel. (02) 268 570 večer
- Vyměním hry na PC AT popř. programy. Petr Čech, Štětínská 361, Praha 8 - Bohnice 181 00, tel. 855 29 18
- Sháním hry na IBM PC (VEGA, VGA). Petr Šyc, Kukelská 920, Praha 9, 198 00
- Sháním tyto hry: Fighter Bomber, F16 Combat Pilot, Red Baron, F-29 Retaliator, Silent Service II, F/A 18 Interceptor, Gunship. Ing. V. Vašek, K. Chocholy 25, 370 05 Č. Budějovice
- Vyměním nebo prodám hry na PC. Jakub Řídel, Ondříčká 22, Č. Budějovice 370 11

Amigisti pozor!!! Hry na Amigu!

Velký výběr, malé ceny, novinky 1991!!!

Pište na adresu: Riki Pinter...

Tak takhle inzerát zdarma nemá vypadat.
Inzeráty, sloužící trvalé komerční činnosti
otiskneme po zaplacení inzertního místa.

Cena je 12 Kčs za řádek (asi 40 znaků).

Úhrada poštovní poukázkou vzor A předem
na adresu Popular Computer Publishing

Mezibranská 11 Praha 1 konto:

CEKO 1 č.ú. 411 643 / 0300

ATARI ST/TT

- Vyměním nejnovější hry na A-ST. Vlastním Turrican II, Shadow Dancer atd. Fr. Král, Podbořanská 281, Lubenec 439 83
- Prodám textovou hru Boggit v češtině pro Atari ST na motivy Tolkienova Hobbita. Běhá na mono monitoru i TV. V originálním balení za 120 Kčs. L. David, Polabská 548, Praha 9
- Prodám Atari 1040 STFM. Cena dohodou. Spěchá. Radek Vondra, Na Kocince 6, 160 00 Praha 6, tel. 311 41 70
- Koupím dvoudisketovou jednotku k Atari 520 Jirka Mareček, Karlova 407 77 Šluknov
- Koupím nebo vyměním hru Red Baron, popřip. podobné letové simulátory. Sháním manuál na FS2. PKloc Bydžovského 16, 100 00 Praha 10, tel. (02) 776 258
- Vyměním nebo koupím hry na Atari ST. Prosím o zaslání seznamu. Milan Hofman, Sosnová 135, Česká Lípa 470 01
- Vyměním, koupím, prodám hry, manuály a systémové programy na A-ST. Vlastním rozsáhlý herní software. Pro spolupráci nabízím solidní jednání. Dospiva, Lazecská 32, Olomouc
- Vyměním programy pro At-ST. Seznam za seznam nebo za známku. P. Stýblo, Mikulandská 6, Praha 1, 110 00 (a Vítka znáš?)
- Vyměním hry + programy. Pošlu seznam na ST. T. Procházka, Brožíkova 1596, Žatec 438 01
- Je to jednoduchý - Mám Atari ST a potřebuji hry a užité věci - výměna. Vítěk Čermák, Mikulandská 4, Praha 1, 110 00
- Prodám Atari 1040 STE (20 000). Záruka 1 rok. **Spěchá.** Petr Turek, Západní 38, 571 01 Moravská Třebová
- Koupím Atari 1040 STFM (do 16 000). Jan Damborský, Čtyři Dvory 7, Ostrava 709 00
- Kdo nabídne: The Cycles, GP Circuit, TD 3, Indy 500 na A-ST? Výměna možná. Radek Všeticka, Bezručova 44, Kostelec na Hané 798 41
- Prodám 2 ks SIMM modulů po 256 kB RAM a floppy Epson pro Atari STE, STFM, STFM. Jiří Kuta tel. 049/613 753

RŮZNÉ

- Plotr (=souřadnicový zapisovač) XY 4140 La boratorní přístroje Praha prodám. Připojitelný k čemukoliv. (i k Favoritu?) Informujte se ve svém klubu. Mohu dát Sw Atari XL/XE. Christian David tel. (02) 777 548
- Programy všeho druhu na SAM COUPÉ vyměním, koupím, prodám. Jiří Vávra, Ruská 24, Praha 10 Vrsovice, 101 00
- Vyměním hry na SHARP MZ 800. Marek Slaměník, Vrchlického 2, 736 01 Havířov, tel. (?) 339 698
- Koupím hry - novinky na AMSTRAD CPC. Dobře zaplatím. M. Merta, Osvobození 317, 261 02 Příbram 7, tel. (0306) 246 28
- Koupím board PC XT s pamětí i bez. Udejte cenu a stav. Tel. 751 065 večer
- Prodám počítač SM 4/20 + periférie i jednotlivě. Paukner Zdeněk tel. (02) 332 28 70
- Prodám BT 100 + trafo FZ1 + kabel k Didaktiku za 1000 Kčs. Vše nové. J. Dubjuk, Pustějov 122, PSČ 742 43

HARDWARE

- Prodám tiskárnu Robotron K6304 + 100m termopapíru, tiskne i grafiku, vhodná pro Atari ST nebo PC. Michal Hušák, Česká 32, České Budějovice 370 01. (! Cena jen 1190 Kčs)

SINCLAIR

■ Mám Didaktik Gama s disk. jednotkou Didaktik. Hledám někoho pro výměnu her a programů na disketách. Jiří Praks, Radostice 149, p. Prštice 664 46

■ Nabízím velké množství her z let 87-91. Nahrají rychle a levně. Seznam: Josef Kratochvíle, Kařez 184, 338 07 Kařez

■ Sháním hry Dizzy, Hundra, Tusker, Bubler, Turrican, Elite. Zd. Mottl, Liliová 19, Jablonec n/N 466 01

■ Kdo prodá zachovalý počítač ZX Spectrum + Spectrum+128K, popřípadě +2? Sháním též plně funkční interface 1. E. Marčík, R. Box 48, Litoměřice 412 01, tel. (0416) 4966

■ Vyměním hry na ZX Kus za kus, nebo prodám za jednotnou cenu. Seznam zašlu. Jan Friml, Pod Kráským lesem 10, 142 00 Praha 4

■ Prodám ZX Spectrum, interface, joystick, tiskárnu, myš, 200 programů, TV, stůl, literatura, datarecorder. Vše za 7000. Jan Krivánek, tel. (019) 278 102

■ Koupím originál Sinclair interface. Zdeněk Dvořák, Smetanova 42, 370 01 Čes. Budějovice

■ Sháním nové hry na ZX. Výměna možná i na disku. Seznam za známku. J. Břicháček, Pekárenská 7, České Budějovice tel. (?) 227 61

■ Prodám programy na S. zapisovač Alf. J. Blažek, Pionýrů 365, Budyně n/O 411 18

■ Prodám nebo vyměním hry a programy na Didaktik G. I. Novotný, Zelená 705, Dun. Středa 929 01. (Mám aj zrychlené verze hier)

■ Sháním hry, uváděné v Excaliburu a logické textové hry. Jsem ochoten si vyměňovat programy a hry. Pište: Josef Krejčík, Horoušany 16, Uvaly 250 82

■ Koupím hry na ZX (Didaktik). Hlavně hru Robocop. Cena dle dohody. Martin Padevět, Chalabala 1596, 155 00 Praha 5 Stodůlky tel. (02) 597 678

■ Koupím hry, popisované v Exc.. Mirko Panenko, Čáslavská 9/1825 Český Těšín 737 01

■ Nabízím POKE a další úpravy her. Napište název hry - obratem vám zašlu úpravu hry. Mohu také upravit vámi zaslanou hru. Jiří Brázda, Jablonoň 1, 621 00 Brno

■ Kúpim hry F19, F29, Robocop na Didaktik. Nižník Puškinova 2, Košice 040 01

■ Kdo vlastní programy, uvedené v Excaliburu a určené pro ZX (hlavně novinky, zaměřené na motoristický sport), ať se ozve: Petr Bek 1.máje 128, Náchod 5 Dohoda!

■ Koupím, (vyměním) hry na Didaktik M. Jiří Vejdělek, Stavbařů 2779/2 Ústí n/L 400 12

■ Vyměním nebo prodám nejnovější hry na ZX Spectrum. Seznam zašlu za známku. Michal Polák, Gagarinova 1229 Havlíčkův Brod 580 01

■ Koupím hry Jackal, Dragon Spirit, Teenage Mutant, Ninja Turtles. Radek Klusoň, Dělnická 784, Kolín 280 02

■ Vyměním programy a hry na Didaktik G. a ZX Spectrum. Pomůže mi někdo rozšířit paměť RAM z 80 na 128 Kb? Hledám Didaktik Klub, J.Čtvrtečka 1.máje 1147, Strakonice 386 01

■ Rád bych si vyměňoval hry na ZX Spectrum. Seznam pošlu, pošli ten váš. Vlastním např. Golden Axe, Turrican 1, Dizzy 4, Martin Můčka Lány 1368, Veselí n/Mor. 698 01

■ Prodám, koupím, vyměním jakékoliv hry, programy, manuály (Tasword), tisk na BT 100, kopírky pro Didaktik G. Hledám pro ZX hru, na Atari známou jako Fractalus. S. Čtvrtečka 1.máje 1147, Strakonice 386 01

■ Sháním manuál k programu ZX Spectrum. Podmínka žádná. R. Holub, Na spojce 1, Praha 10 Vrsovice 10100 tel. 723 730

ATARI XL/XE

■ Vyměním hry na A800XE. Seznam za seznam Jan Vlasák Pod lesem 17, Děčín IV. 405 02

■ Prodám literaturu na A XL/XE: Uč. assemble ru, Loga, Kyan Pascalu, MAC/65, popisy programů, adresy, výpis ROM, zpravodaje ze šesti AK. M. Čermák, Lučanská 1801, Žatec 438 01

■ Vyměním ty nejnovější hry co na Atari XL/XE existují. Patrik Fouqué, Mikulášská 533/2, 460 01 Liberec 4

■ Sháním hry na Atari 800 XE/XL na kazetách. Zašlete seznamy a ceny respektuji. R. Malý T.G. Masaryka 2319 Frýdek Místek 738 01

■ Koupím nebo vyměním hry z let 1987-91 v T-2000 i disketové. Prosím o seznam. Štěpán Hubáček, Záhumenní 67, Lužice 696 18 tel. (0628) 296 37

■ Prodám 800XE+dataset+joystick+7 kazet s programy (návod) + tiskárna Robotron K6304 + dvě role papíru. Cena za vše je pouhých 6500.-! Telefon (017) 272 30 volat po 17. hodině.

■ Sháním program Poke Loander na Atari 800 XE/XL. Radek Haščák, nám. SNP 382, Kynšperk n/O PSČ 357 51

■ Mám zájem o dopisování a výměnu programů i literatury na Atari XE. Zašli svůj seznam. Jiří Tejkl, Gočárova 1289, Hradec Králové II 500 02

■ Koupím, prodám nebo vyměním hry a programy na Atari XE/XL (Turbo 2000). Swierczek Michael, Hornická 1631 Rychvald 735 32

■ Vyměním hry na Atari 800 XE. Milan Markus, Drahy 170, Ořechov 687 37

■ Prodám Atari 130 XE, mag. XC12+ Super Turbo cca 1200 her a progr. 2x joystick. Cena 7500. Jar. Kodet, Mládežnická 4, Karlovy Vary 360 19

■ Na počítač Atari 800 XE koupím Elite, Klax, Turrican 1+2, Eidolon, Petr Poláček, Němčický 225, PSČ 691 07

■ Prodám Atari 800XL, tiskárnu K6304, magnetofon XC 12 (Turbo) joystick, cartridge, zapisovač Alfigraf 20 kazet her a uživatelských pro... **la co ty okénka na kupónu, ty neplatí?** Martin Zezula, V olšinkách 1736/A Brandýs n/L 250 01

■ Prodám A800XE + mgf. T2000 + 2x joystick + 3 cartridge + 8 kazet = 400 her a progr. + literatura, plány, mapy. To vše jen za 7600 Kčs. V. Gric Nám. osvobození, Třebíč 674 01

■ Sháním jakoukoliv hru na A800, která v Ex.

vyšla. Zaplatím, či vyměním za jinou. L. Bartoš, Pospíšilova 289, Hradec Králové 2. 500 02

■ Koupím manuál Kyan Pascal, vydaný ve Svazarmu Hodonín. Pavel Müller, Tolstého 1229, Ústí n/L 400 03, tel. 047/320 32

AMIGA

■ Vyměním, případně koupím hry a programy na A500 Petr Karban, Hrubinova 1463, 500 02 Hradec Králové 2

■ Nabízím výměnu programů a her na A500. Seznam za známku. Michal Hadrava, Riegerova 54, 261 01 Příbram 1

■ Prodám nový monitor Commodore color 1084 stereo cena 599 DM nebo podle aktuál. převodu v Kčs. Ideál pro Amigu. ing. Michal Štibinger, Březová ul. 538, 734 01 Karviná 4, tel. (?) 45375

■ Zháním manuál k Amos Basicu. Marek Gizela, Kuzmice 134, 076 12 Třebíšov tel. (0948) 91216

■ Prodám novú Amigu 500, TV Mod., Diskety, Joystick, Peter Martiš Beethovenova 23, Třnava 917 08

■ Vyměním programy na A500 Josef Křížan ml. Nerudova 27, Šumperk 787 01

■ Vyměním programy a hry na A500. Filip Novák NBG 895, Mladá Boleslav 293 01

■ Prodám nový TV modulátor pro A500. Cena 800 Kčs. J. Krzystek, Čáslavská 971, Bohumín 735 81

■ Kdo pomůže začátečníkovi na A500 s vybavením herního software? Ivo Brand, tel. Praha 363 536 po 19.00 hodině.

■ Vyměním zkušenosti, manuály a programy na A500 (1MB), Tomáš Celizna, Leninova (šakt?) 1412, 535 01 Přelouč (0457) 2432

■ Vyměním hry a programy na A500 tel. (Praha?) 554 254 po 20.00 hod.

■ Vyměním hry, příp. koupím na Amiga 500. Filip Šimon, tel. (02) 858 64 91 volat kolem 19.00 hod.

■ Vyměním, prodám, koupím hry. Beru téměř vše. David Nocar, 5.května 11, 460 01 Liberec 1

■ Prodám TV modulátor pro Amigu za 800 Kčs. Tel. Košice (095) 331 77

■ Koupím hry na A500 (Monkey Island 1 2), Cadaver, Mercs, R. Type II, Rolling Ronny i další. Kdo poradí, kde je možno sehnat orig. hry pro Amigu? **(Nejlépe v SRN, ale o to asi nejde)**. K. Jelinek, Předměřice n/J. 12 PSČ 294 74

■ Sháním hru Elvira pro počítač Amiga (stačí disk #5). Vyměním také programy a hry pro Amigu. Zašlete seznam, pošlu svůj. Radek Beneš, Rožmberská 6, Vimperk 385 01

☒ **ANO**

v rubrice

Chci si dát zdarma soukromý inzerát do časopisu

☐ **PCM** ☐ **EXCALIBUR**

☐ **MS-DOS** ☐ **AMIGA** ☐ **ATARI ST/TT** ☐ **APPLE** ☐ **HARDWARE**

☐ **ATARI XL/XE** ☐ **C64/128** ☐ **SINCLAIR** ☐ **RÚZNÉ** ☐ **KLUBY**

Text inzerátu včetně adresy nebo telefonního čísla:

T	a	k	t	o		v	y	p	l	ň	u	j	t	e		i	n	z	e	r	t	n	í		k	u	p
ó	n	!		v	z	h	l	e	d	e	m		k		z	á	j	m	u		o		i	n	z	e	r
c	i		n	e	m	ů	ž	e	m	e		o	t	i	s	k	o	v	a	t		v	í	c	e	.	
U	v	á	d	ě	j	t	e		j	m	é	n	o	,		a	d	r	e	s	u		i		P	S	Č
a	u		t	e	l	e	f	o	n	u		t	a	k	é		v	o	l	a	c	í		z	n	a	
k		v	a	š	í		Ú	T	O	:		n	a	p	ř	.	P	R	A	H	A		m	á		O	Z

V časopise počítačových her Excalibur bych rád četl

Také váš nápad, či přání může ovlivnit obsah příštích čísel, proto budeme rádi, neopomenete-li něco pro nás připsat. Díky předem!

ANKETA

INZERCE



Cruise for a Corpse kompletní řešení:

Jistě si ještě pamatujete na velmi povedenou hru Operation Stealth od firmy Delphine Software - the Cinematique. V nedávné době tato francouzská firma dokončila již třetí adventure a nazvala ji Cruise for a Corpse neboli Plavba pro mrtvolu. Ocitnete se v roli inspektora Raoula, který byl svým přítelem Niklosem pozván na zábavnou projížďku lodí. Krátce po vyplutí se však na lodi stala vražda! Zabit byl právě Niklos a jeho sluha zavolal Raoula, aby mrtvolu ohledal. Vtom přišel úder do hlavy a

(tohle je výsledek)

8:00 - začínáte v pracovně zavražděného, kde na podlaze vedle popelníku naleznete první důležitý předmět, smuchlaný papírek. Rozbalte jej a přečtěte si text. (není to slovensky?)

8:10 - zajděte si do baru a ukažte papír barmanovi.

8:20 - prohlédněte si knihu, kterou jste dostali od barmana a vezměte dopis v ní vložený. Dopis si také přečtěte.

8:30 - ve vedlejší kužárně si popovídejte s Tomem.

8:40 - jděte na zdviženou zád a promluvte si se Susan.

8:50 - nyní na palubu před kabinu č. 3, vejďte do Daphni-
na pokoje, tak budete svědkem menší hádky. (klepal jste?)

9:00 - vraťte se do kužárny, seberte a přečtěte si listek, který zde ztratil Tom.

9:10 - do baru mezitím zavítala Susan, se kterou si opět promluvíme. (než se lizne)

9:20 - ve své kabině (č.6) vyzpovídejte spolubydliciho Julia. Pozor, koktá! (a ráčkuje)

9:30 - jděte do Fabianiho kabiny (4) a prohlédněte si levý kufr. Fabianiho samotného najdete v jídelně. Promluvte si s ním. (jak se máme, otče?)

9:50 - navštivte Toma v jeho kajutě a položte mu pár do-
térných otázek. (jen dvě?)

10:00 - zpátky do naší kabiny (6), kde na koberci najdete (kdo to tady...) malý klíček.

10:10 - klíčkem otevřte zamčený stůl v Niklosově pracovně a uvnitř vezměte malý listek "Thank you note", přečtěte si jej. (kde mám slovník?)

10:20 - prozkoumejte krabičku s náramkem, za kterou

byl listek schován. Při pohledu lupou na náramek si bližší prohlédněte sponu (vpravo), najdete monogram R V J. (a punc?)

10:30 - v jídelně v levém šupletu naleznete propadlé akcie (Engagement Invitations), pečlivě si je prohlédněte. (Nehodí se pro kupónovou privatizaci?)

10:40 - jděte na horní palubu, před kabinu č.3. Dejte se směrem k zádi, tj. ke kabině č.2. Budete svědky milostné scény... (Od 12 let přístupno)

10:50 - o nové zážitky se podělte s otcem Fabianem (kabina č.4). (Co vy na to, fotr?)

11:00 - sejděte do podpalubi, do pokoje sluhy Hektora a jako obvykle ho vyzpovídejte. Až si trochu zaposilujete, optejte se ještě na pár věci Toma, je v kužárně. (Ach ten puch!)

11:10 - hle- nová (a bleďá) tvář na obzoru, je to pan Dick u mořské panny (A-zadni hala). Pořádně ho potrapte svou všetečností. (lupý, ostře na něj!)

11:20 - nyní obejděte všechny osoby a snažte se získat co nejvíce dalších námětů k hovoru, nakonec prohlédněte levý koš v prádelně, najdete důležitý medailón. Komu asi patří?

11:30 - o svém novém objevu si promluvte s Tomem, je stále ještě v kužárně. (Kyslik!)

11:40 - chcete-li vidět delirium tremens, zajděte se podívat na Susanu do kabiny č.3, kde také v levé skřini objevíte záhadný recept v kabelce se šminkami. (lò je make-up!)

11:50 - opět se snažte získat nová témata k hovoru od dostupných osob a pak si skočte do baru pro whisky, led a pro skleničku. (lòhle ve službě?)

12:00 - Susan relaxuje na zádi ze své opilosti, zlepšete ji náladu sklenkou whisky.

12:10 - než se Susan znovu opije, pořádně si s ní promluvte. (Zkuste ji vysvětlit, že alkohol ničí srdce, játra, mozek apod.)

12:20 - nové poznatky si proberte s Tomem a s otcem Fabim. (Oběma to dobře kecá.)

12:30 - podívejte se oknem do Rebeččiny kajuty č.2, budete svědky důležitého rozhovoru.

12:40 - nové a důležité informace získáte od Suzan a od Hektora a poté prozkoumejte ručnicky v pravé skřini kajuty č.3, najdete výstřižek z novin.

12:50 - v druhé skřini zle-
va ve Fabianiho pokoji najdete malé hodinky. (Primky?)

13:00 - popovídejte si o nich s Juliem, který stojí přímo před kabinou. (Primky prima, hé?)

13:10 - na vyvýšené zádi narazíte na novou osobu - Rosu Logan, zjistěte, co si o událostech myslí ona a nové informace zkonfrontujte s Rebeccou (kabina č.2). (Rebčo, Rosa je..)

13:20 - další novou postavu zastihnete v kabině č.3, je to Daphne, Niclosova dcera, její názory jsou zvláště užitečné.

13:30 - v zadní hale si promluvte s Dickem, v baru se Susan a konečně v jídelně s Fabianem. (Při jídle se ale nemluví!)

13:40 - seberte malý klíček z hrnce v prádelně a popovídejte si s Hectorem, který uklízí v Niklosově pracovně.

13:50 - z Daphne vyzvěďte něco nového o Rose a potom prohledejte košík na vyvýšené zadní palubě. (lòch špačkù!)

14:00 - až se Rosa přestane zlobit, tak si s ní popovídejte na nové téma. (Co ten Klaus?)

14:10 - nyní je Tomova kabina konečně odemčená, ve skřini najdete důležitý dopis.

14:20 - pospěšte si na zdviženou zád a až bude zle, použijte záchranný kruh.

14:50 - Suzan vám sdělí nové drby...(a to je dobře)

15:00 - přesuňte se do její kabiny (č.3). (...a to má za to)

15:10 - pod zrcadlem naleznete Daphninu hrací skříňku, kterou musíte spustit malým klíčkem z prádelny.

15:20 - zablokujte otáčející se postavičku a znovu otočte klíčkem, vezměte si dopis z tajné schránky. (lò je, co?)

15:30 - hurá do baru. (?)

15:40 - na místě činu seberte kabelku. (s mařenama?)

15:50 - kabelku vraťte Daphne (kabina č.3) a zeptejte se ji na Agnesinu závěť.

16:00 - na WC vedle kabiny č.2 najdete na umyvadle (!) mýdlo, seberte ho. Nyní vás čeká zdoluhavé vyslýchání všech osob na palubě, trapte je tak dlouho, až získáte 10 minut.

16:10 - rychle za Dickem, ví něco nového... (o StB?)

16:20 - v naší kabině leží u dveří zajímavý dopis.

16:30 - běžte se podívat na sluhu Hektora, leží ve své kabině a simuluje bolesti slepého střeva. (Snědl ovocné müsli.)

16:40 - konečně můžeme do kuchyně, kde je potřeba vzít ze stolu uprostřed místnosti otvírák na plechovky a sjet tajným výtahem (nahore vpravo) do skladiště. Tam seberte páčidlo, v levém dolním rohu místnosti vylomte uvolněná prkna, najdete usvědčující 8mm film. Dál vylomte víko bedny a otevřete plechovku - pozor granáty! (A co úklid?)

16:50 - u motorů na levém sudu leží užitečný šroubovák, bude se jistě hodit.

17:00 - na promítačku v kužárně nasadte nalezený film, šroubovákem sundejte kryt přístroje a stiskněte tlačítko. Našroubujte kryt zpět a tlačítko stiskněte znovu. Teď pozorně shlédněte tajné záběry. (Porno?)

17:10 - v zadní hale potkáte Daphne, která vám předá vzkaz od Susan. (Miluji Tě?)

17:20 - v kabině č.3 si prohlédněte Susan. (Kočka, ne?)

17:30 - nyní se vám otevře přístup do poslední nenavštívené kajuty, kde v knihovně najdete jednu velmi důležitou knihu, pořádně ji prohlédněte.

17:40 - v Niklosově pracovně sestavte knihy na prostřední polici knihovny v pořadí "INCAL". (Což LACINA?)

17:50 - projděte tajným vchodem a zmlatě útočníka do bezvědomí. (Žeby skin?)

18:00 - prohledejte ho. (No jen se nestyďte!)

18:10 - seberte paňácu. (?)

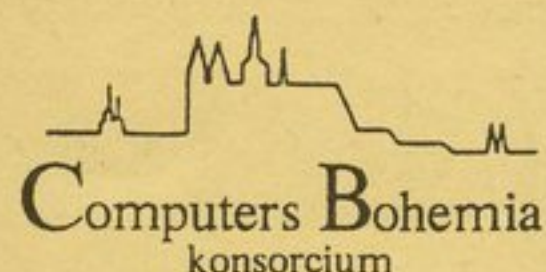
18:20 - v kužárně ukažte paňácu Daphne. (Lidi, ta zirá!)

18:30 - usvědčete vraha!!!
Na shledanou u dalších návodů se těší **ANDREW + S.Č.S.**

Computers Bohemia - servis zasílací služby

Tel. 02/264524 POUZE 8-10 a 17-19 hod.

Pod lázní 2, 140 00 Praha 4 (jen zasílací adresa)



Commodore AMIGA 3000

AMIGA 3000 tel.
Commodore A2024 1024x1008 bez blikání tel.

Commodore CDTV

Commodore CDTV AMIGA-CD ROM 29998
Tast-Amiga interface AT klávesnice 1999

Commodore 64

C64-II 64KB RAM 5249
VC 1530 kazetová paměť 899
VC 1541 - II ext. drive 5,25"/170 KB 5599

ATARI

AtariST/STE/MegaST/MegaSTE

DataJetX40 42MB 25ms SCSI harddisk
(ST/STE) 21495
DataJetR44 44MB 25ms SCSI vyměnitelný
harddisk + 1 cartridge (ST/STE) 29998
Data-Cartridge 44MB pro DataJetR44 4495
Data cable VHA-2 20cm DMA kabel 666
vortex ATonce-Plus 80286 PC/AT emulátor,
16MHz, Norton 8,0, EGA a VGA monochrom
(ST/STE) 7129
vortex ATonce-386SX 80386SX emulátor,
16MHz, Norton SI až 16 (jen pro MegaSTE -

bez adaptérů) 14289

vortex ATonce-386SX/ST 80386SX
emulátor, 16MHz, Norton SI až 16 (ST/STE -
není pro MegaSTE) 14289

80387SX-16 aritmetický koprocessor pro
386SX a 386SX/ST 6198

vortex FAST-RAM 512KB pro 386SX a
386SX/ST 1849

Adapter MegaST 1489

Adapter 1040STE 1869

PLCC-Extractor pro 386SX 1249

Atari MegaST4 + monitor SM194 19"
1280x1024 bodů mono. + grafická karta tel.

Atari SLM804 laserová tiskárna tel.

Calamus SL DTP program 22498

ŽE JE NEZNÁTE?

...**AMIGA MAGAZIN** přináší zajímavé
informace o dění ve světě AMIGA...

... bez **EXCALIBURU** by mnozí hráči
počítačových her byli bezradní...

... s pomocí **PCM** zjistíte, že existuje
více druhů počítačů...

...**VYDÁVÁ PCP, BOX 414, 111 21, PRAHA 1...**

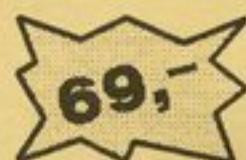
AMIGA 500 PC/AT AMIGA 500 plus PC/AT

IBM-PC KOMPATIBILNÍ AMIGA

- dva počítače v jednom
- Norton SI faktor 16,2
- multitasking AMIGA - PC/AT
- EGA a VGA monochrom. rozlišení
- Windows 3.0 (min. 2 MB RAM)
- vysoká kompatibilita

tel.

**NEKOMPATIBILITA
MINULOSTÍ**



**za 90 minut
BESTSELLER:**

THE ULTIMATE SOUND EXPERIENCE

VOL.4

90 MINUTOVÁ AUDIOKAZETA
S NAHRÁVKAMI HUDEBNÍCH SKLADEB,
INTERPRETOVANÝMI POČÍTAČEM

AMIGA 500

DOLBY SYSTEM STEREO

NEZÁVAZNÁ OBJEDNÁVKA

1. Pokud jste v nabídce Computers Bohemia nenašli některé výrobky, o které byste měli zájem, vyplňte je v této objednávce nebo na zvláštní příloze. Uveďte také cenu, kterou byste byli ochotni zaplatit.
2. Objednávku zašlete na adresu: Computers Bohemia, Pod lázní 2, 140 00 Praha 4.
3. Tato objednávka je nezávazná, neboť dosud nemáme s prodejci nebo výrobcí kontakt.
4. O rychlosti a výsledku vyřizování této objednávky Vás budeme průběžně informovat.

Jméno			
ulice			
PSČ, město			
Telefon s předvolbou ()			
název výrobku (výrobce)	ks	cena	celkem
typ počítače:	celkem		

ZÁVAZNÁ OBJEDNÁVKA

1. Nejdříve se telefonicky nebo písemně informujte o aktuálních cenách, dopravě a způsobu placení.
2. Po upřesnění zašlete tuto objednávku na adresu: Computers Bohemia, Pod lázní 2, 140 00 Praha 4.

Jméno			
ulice			
PSČ, město			
Telefon s předvolbou ()			
název výrobku	ks	cena	celkem
typ počítače:	instalace, doprava		
	celkem		
datum, podpis:			

NAŠE TIPY PRO VAŠÍ NEZÁVAZNOU OBJEDNÁVKU

VŠICHNI

...sháním hry a další software...
 ...návody, knihy, informace...

COMMODORE AMIGA

...Novia 20i - miniaturní harddisk 20MB s kontrolerem se snadno instaluje dovnitř Amigy 500...
 ...urychlovací karta s MC68030...
 ...flickerfixer pro Amigu 500...
 ...trackball se obzvláště hodí k Amize 500 plus...
 ...program MSH umí konvertovat data mezi Amigou, MS-DOSem a Atari ST...
 ...program VIRUSCOPE zničí kolem 100 virů...
 ...nové Assemblery, Pascaly a C...

COMMODORE 64

...tiskárna by se využila...
 ...nové programy jsou prý výborné...

TĚŠÍME SE NA VÁS

NA PRODEJNÍ VÝSTAVĚ ČS. A ZAHRANIČNÍCH FIREM

PC SALON

3. - 5.12.91

(10 - 18 HOD.)

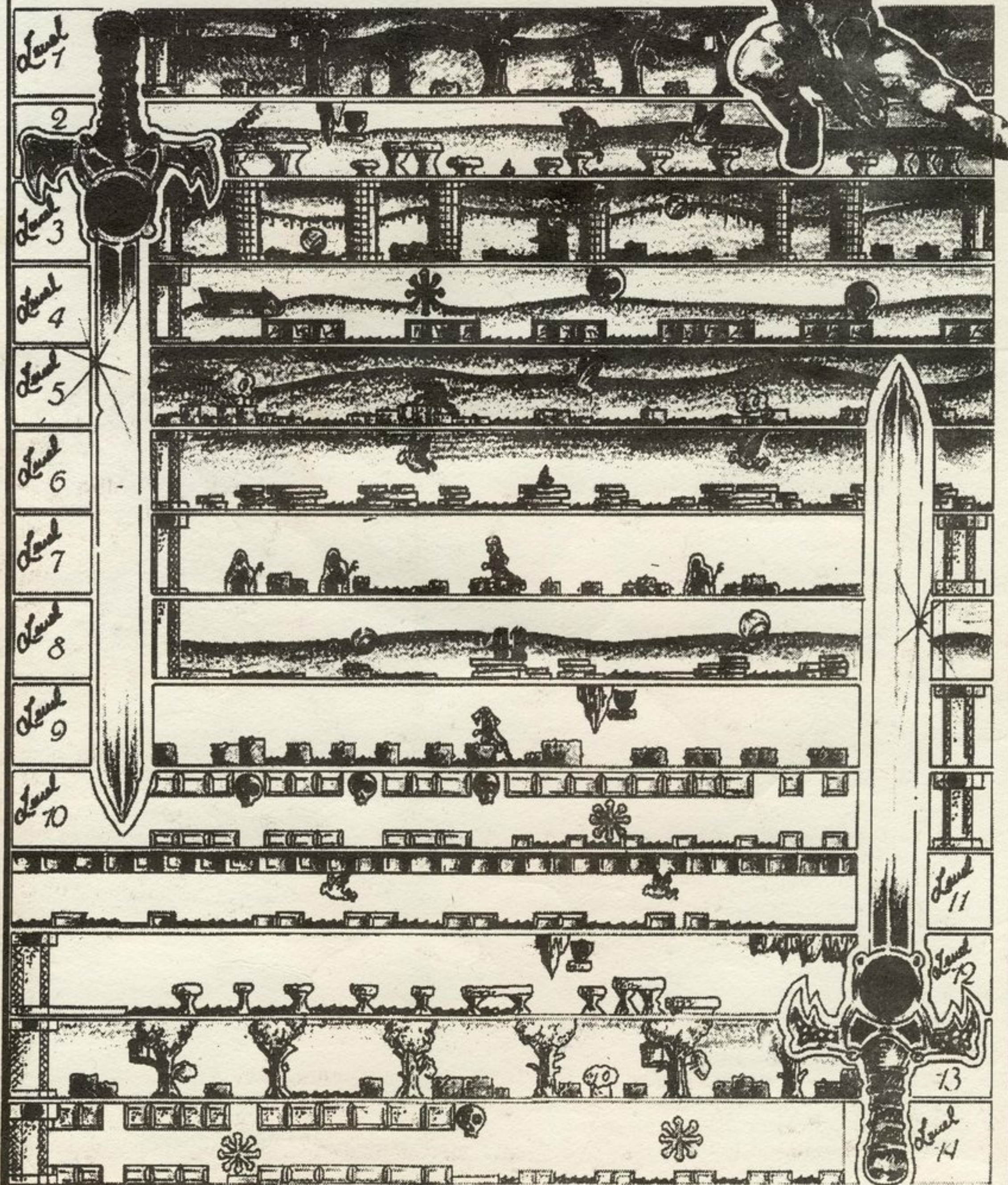
PALÁC U HYBERNŮ
NÁMĚSTÍ REPUBLIKY
PRAHA 1

OSOBNÍ POČÍTAČE A PŘÍSLUŠENSTVÍ
KANCELÁŘSKÁ TECHNIKA
BOHATÁ NABÍDKA PROGRAMŮ A PŘÍRUČEK
KONZULTACE A KRÁTKÉ PŘEDNÁŠKY
KATALOG POČÍTAČOVÝCH FIREM + CENÍKY
VÝHODNÉ CENY NA VÝSTAVĚ
PŘÍMÝ PRODEJ NEBO PRONÁJEM

BUDEME TAM S VÁMI

THUNDERCATS

Excalibur



Cruise For a Corpse



Andriano Andro de Scutr



Julio Esperanza Alfonso
Y Soca Lambada



Rebecca Karaboudjan



Daphne Karaboudjan



Suzanne Plum



Thomas Logan



ZVÝŠENÁ ZÁď



HORNÍ PALUBA



STŘEDNÍ PALUBA



PODPALUBÍ

Kabiny horní paluby

- 2 – Niclos a Rebecca Karaboudjan
- 3 – Daphne Karaboudjan a Suzanne Plum
- 4 – Father Fabiani a Dick Schmock
- 6 – Julio Esperanza a Raoul Dusentier
- 7 – Thomas a Rose Loganovi
- 8 – Kapitán Simon Van-Müller

Střední paluba

- A – Zadní hala
- B – Bar
- C – Jidelna
- D – Kuřárna
- E – Prádelna
- F – Kuchyně
- G – Přední hala

Podpalubí

- a – Schodiště ze střední paluby
- b – Motory
- c – Pokoj sluhy Hektora
- d – Chodba
- e – Niclosova pracovna
- f – ???
- g – Skladiště